

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ ДЛЯ BATTLEFIELD 1942, «РОБИН ГУД» и WARCRAFT III!
COMPUTER GAMING WORLD
Russian Edition
№02(09), ФЕВРАЛЬ 2003
Ревью номера:
«Блицкриг», SimCity 4, Medal of Honor: Spearhead, Civilization III: Play the World, Need for Speed: Hot Pursuit 2, «Робин Гуд», «Глаз Дракона», MechWarrior 4: Mercenaries...
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕВЬЮ!
UNREAL II
RAVEN SHIELD
ЭКСКЛЮЗИВНОЕ ПРЕВЬЮ!
SPLINTER CELL
Новый хит от Тома Клэнси взорвет жанр стелс-шутеров!
Введение в D&D-вселенную Greyhawk
– by Chaos Mage
ПРОГНОЗ CGW
Лучшие игры 2003
Star Wars Galaxies? Doom III? Unreal II?
Откройте журнал на стр. 26 и узнаете!
№02(09), ФЕВРАЛЬ 2003
10 ЛЕТ 2002
(game)land
ISSN 1683-4739
9 771683 473009 02>
TECH: Сделай сам: Видео – в компьютер. Процессоры для игр. Крякнутый кейс. Создаем конфигурацию для двойной загрузки. Первый взгляд: Nikon – шпионам и пижонам.



Банда лоботрясов

CGW – оплот всей страны!

Сегодня, спустя месяц после выхода в свет последнего выпуска *CGW*, я в очередной раз с гордостью (и удивлением) констатирую: мы каким-то чудом сделали еще один номер этого журнала. Уф-ф... Честно говоря, я не очень понимаю, как это нам удалось. Как же это все-таки тяжело и мучительно – целый месяц играть в игры и писать о них, играть и писать, играть и писать... Задумайтесь на минутку, ведь мы – самые настоящие мученики XXI века, защитники добра и справедливости! Именно на нас держится несокрушимая мощь страны. Подобно своим предкам, боровшимся за свободу и независимость в прошлом, мы приносим себя в жертву и, не жалея сил, делаем за вас то, что вы не хотите делать сами – например, играем в *The Italian Job* (обзор которой по морально-этическим соображениям так и не попал на страницы журнала, сгинув в редакционной папке), спасая вас тем самым от страшных мучений. Так что позвольте мне от имени всех своих товарищей по оружию сделать драматическую паузу и официально заявить: «Добро пожаловать, дорогие читатели, мы рады очередной встрече с вами».

Месяц выдался тяжелый. В течение четырех недель мы шесть раз меняли «Тему номера». Если вы сейчас взглянете на обложку, то увидите, что в конечном итоге в качестве «Cover Story» была выбрана игра *Splinter Cell*, которую мы изначально даже не рассматривали как претендента на эту почетную роль. Впрочем, сейчас я понимаю, что именно *SC* с самого начала был оптимальным вариантом – лучшим, чем все остальные, вместе взятые. Выйдя на Xbox, *Splinter Cell* вызвал такой бешеный восторг у приставочников, что мы срочно послали Тьерри Нгуена aka Scooter прямиком в Канаду, чтобы он лично ознакомился с готовящейся к релизу PC-версией. То, что Тьерри там увидел, ему очень понравилось, особенно горячие канадские девчонки. Впрочем, игра, по его словам, тоже ничего. А ваш покорный слуга весь месяц проиграл в бета-версию *«Блицкриг»*. Нравится мне этот проект, что поделать?

Формат журнала претерпел ряд изменений. В разделе Read Me вы найдете новый, полностью переделанный Хит-парад, отражающий ИСТИННУЮ популярность представленных там игр. И поверьте, мы не меньше вашего рады, что *CGW Топ 20* перестал быть тем, чем был раньше, – устаревшим на 2 месяца списком бестселлеров, многие из которых в глаза не видели ни наши читатели, ни мы сами. Теперь Хит-парад составляется по результатам онлайнового голосования на сайте www.gamers.com и включает только те игры, в которые вы действительно играете и которые любите. А если он вас чем-то не устраивает, то не поленитесь потратить пару минут на то, чтобы зайти на наш сайт и самому проголосовать.

Кроме этого, мы запустили несколько новых рубрик, которые, мы уверены, придутся вам по вкусу.

К сожалению, часть сочных материалов не влезла в этот номер, как мы не сокращали авторский текст. Но наши молитвы услышаны: с мартовского номера *(03/10/2003) CGW RE* значительно **подрастет в объеме – до 144 страниц!** Теперь-то мы не упустим ничего достойного нашего и вашего внимания.

И последнее. Я от души приветствую возвращение под крышу *CGW* нашего старого друга и большого специалиста по компьютерной индустрии Лойда Кейса, который, начиная с этого номера, будет вести в разделе Tech авторскую колонку с красноречивым названием *«Крякнутый Кейс»*.

Выражаю робкую надежду, что номер вам понравится. До встречи через месяц!

P.S. По непонятной, можно сказать мистической, причине в топ 10 ожидаемых российских проектов на 2003 год не попала всеми нами любимая Kreed. Заверяю: мы ждем этот проект, будьте покойны.

Сергей Лянге
Главный редактор

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год

02(09), февраль 2003

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Олег Лебедев** losik@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Юрий Левандовский** (CD) cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@cgw.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервand Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
g. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов

Финансовый директор
Борис Скворцов

Издатель
Сергей Покровский

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул. Марксистская, 34
корп. 10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий

Издательский директор
Евгений Адлеров

Издатель
Николай Федулов







Журнал «**Computer Gaming World Russian Edition**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 30 000 экземпляров

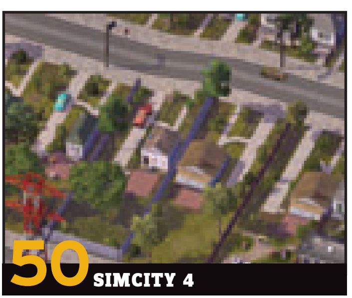
Цена свободная

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition
№02(09) ФЕВРАЛЬ 2003

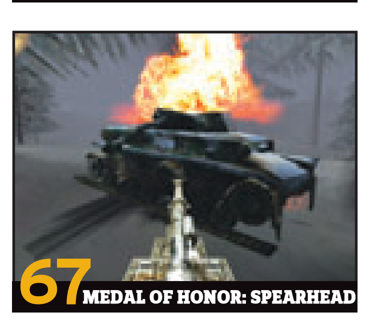
Теперь мы спокойны – PC-геймерам не придется покупать Xbox, чтобы насладиться лучшей игрой Тома Клэнси...



Unreal II – главный претендент на звание *Лучшего Шутера 2003 года.*







Previews

Reviews







Tom Clancy's Splinter Cell

ЖАНР ШУТЕРОВ-ПРЯТОК НАКОНЕЦ-ТО ДОБРАЛСЯ И ДО PC.

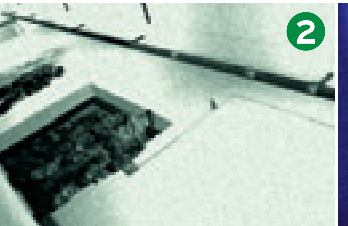
ТЬЕРРИ НГУЕН

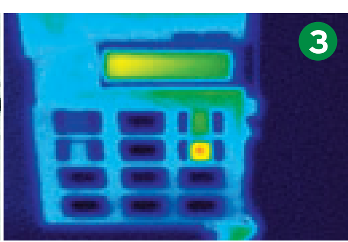


Не можете пройти через дверь со сканером, проверяющим сетчатку глаза? Найдите кого-нибудь, имеющего доступ, и ткните его физиономией в сканер!..









Дождитесь, пока кто-нибудь не введет кодовую комбинацию. Затем, используя термальные очки, определите, на каких кнопках остались тепловые следы от пальцев. После этого вычислите код.

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **UBI SOFT MONTREAL**
ЖАНР: **ПРЯТКИ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА**
ДАТА ВЫХОДА: **ЯНВАРЬ 2003**

Знакомьтесь – Сэм Фишер, самый последний и самый крутой герой Тома Клэнси. Он ничуть не похож на стереотипный образ суперагента – блестящего аналитика и дамского угодника. Скорее, он чем-то напоминает Солида Снейка из *Metal Gear Solid* – прямолинейный и неумолимо эффективный оперативник с психологией старого солдата. Именно ему предстоит стать центральной фигурой *Splinter Cell* – новой игры от знаменитого писателя, игры, уже ставшей идолом для восторженных владельцев Xbox и объектом самого пристального внимания для подозрительных PC-геймеров. Впрочем, лично ознакомившись с бетой *SC*, я могу заявить со всей ответственностью – PC-версия не обманет наших самых радужных ожиданий.

РАБОТА БЕЗ ПРИКРЫТИЯ

Вообще говоря, *Splinter Cell* – это радикальный отход от идей и принципов, пропагандируемых в предыдущих играх от Тома Клэнси, реалистично моделировавших антитеррористические операции, или, на худой конец, боевые действия на уровне пехотного взвода. Герой *SC* – супермен и одинокий волк. Впрочем, Мэтью Ферланд (Mathieu Ferland), главный продюсер игры, объяснил нам причины такого крутого изменения курса очень просто и логично: оказывается, желание создать шпионский стелс-боевик про действующего в одиночку суперагента созрело у разработчиков уже давно, и сейчас наконец-то они смогли его реализовать.

Согласно сюжету, Фишер – это первый оперативник нового подразделения Американского Агентства Национальной Безопасности, романтично названного Third Echelon. Подразделение занимается сверхсекретными операциями и наделено самыми широкими полномочиями – ради безопасности США ему разрешено похищать и убивать кого угодно и даже (о ужас!) шпионить за другими американскими спецслужбами. Сам термин «splinter cell» означает, что Фишер действует в одиночку и пользуется ничем не ограниченной свободой. В лучших традициях Тома Клэнси, его арсенал включает множество хитроумных гаджетов, а темой сюжета является конфликт между Грузией и Китаем (причем Грузия в данном случае рассматривается как часть России). По словам Ферланда, Россия и Китай были выбраны, т.к. они «по-прежнему представляют угрозу национальной безопасности Америки и имеют при этом достаточно высокоразвитые технологии, чтобы осуществить атаки, с которыми вам предстоит бороться в *Splinter Cell*».

Чтобы обеспечить требуемый уровень реализма, сценарист SC встречался с чиновниками Агентства Национальной Безопасности, кроме того, как и в случае с играми серии *Rainbow Six*, разработчики тесно контактировали с техническим консультантом АНБ Майком Грассо (Mike Grasso). Том Клэнси лично одобрил концепцию игры и подтвердил, что она удовлетворяет его высоким требованиям к реалистичности сюжета, месту действия и шпионскому оборудованию.

В реальном мире очки ночного видения и инфракрасные очки – это две совершенно разных вещи. Но поскольку *Splinter Cell* – это все-таки игра, разработчики предположили, что в будущем будет создан прибор, совмещающий в себе обе этих технологии. Вуаля! Теперь очки Сэма могут переключаться между ночным и термальным режимами.

Внешний облик Фишера в процессе разработки несколько раз менялся, и в итоге из «суперагента в смокинге» он мутировал в «морпеха». «Гражданские костюмы – это здорово, когда шпион вынюхивает секреты на аристократической вечеринке, но в полевых условиях даже самый шикарный фрак смотрится не очень уместно», – объясняет Мэтью Ферланд. Мартин Кайа (Martin Caya), ведущий концепт-художник и автор моделей персонажей, изучил несколько различных типов десантной экипировки и в конце концов выбрал в качестве прототипа для одежды Фишера костюм, который носят водолазы-разведчики отряда Navy SEAL. Что касается лица, то наш герой – отнюдь не молодой красавчик, а скорее умудренный годами ветеран.

SPLINTER CELL – ЭТО РАДИКАЛЬНЫЙ ОТХОД ОТ ИДЕЙ И ПРИНЦИПОВ, ПРОПАГАНДИРУЕМЫХ В ПРЕДЫДУЩИХ ИГРАХ ОТ ТОМА КЛЭНСИ.



Ситуация просто идеальная: Сэм изготовился к удару, а враги даже не подозревают о его присутствии. Кроме того, у него есть здоровенная пушка, которой можно без проблем вынести их всех.

НИНДЗЯ XXI ВЕКА

Splinter Cell часто пророчат на роль убийцы *Metal Gear Solid*. По сути, игра представляет собой что-то среднее между *MGS* и *Thief*. Как и в *MGS*, герой – это работающий на правительство супермен, скрытно пробирающийся на вражеские базы, скрывающийся от охранников и общающийся с командованием посредством радио. Никакого жульнического радара, демонстрирующего расположение противников, не будет. «Сектора обзора» врагов вам тоже никто не покажет. Подобно незабвенному *Thief*, герою придется полагаться на собственный «индикатор скрытности» (по сюжету, это некое «люминофорное оптическое приспособление»), показывающий, насколько хорошо он замаскировался. Кроме того, запас патронов у Сэма ограничен, и много их по ходу миссии не соберешь, так что ключом к успеху будут именно хитрость и скрытность, а не пальба по всему, что движется. Вам придется постоянно наблюдать за противниками, выискивать оптимальные маршруты для продвижения, бесшумно обезвреживать охранников и сигнальные устройства, умудряясь при этом избегать об-


ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА
БЛИЦКРИГ
• Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
• Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
• Более 200 образцов военной техники в 3D
• Максимум реализма, минимум условностей
• Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
• Неограниченная поддержка с воздуха
• Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
• Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет
Выход игры: 1 квартал 2003 года
games.1c.ru
www.nival.com
www.blitzkrieg.ru
1С Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE
Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».



В реальной жизни враги обязательно заметили бы на черном фоне три светлых точки от очков Сэма. Но в игре их «как бы» не видно. Вопрос: а зачем разработчики вообще сделали очки светящимися? Ответ элементарен: а как бы вы иначе смогли управлять Сэмом в темной комнате?

наружения. К счастью, в распоряжении Фишера имеется куча оригинальных приемов и приспособлений, которые помогут суперагенту выполнять абсолютно невыполнимые, на первый взгляд, задания.

Одновременно Фишер может носить с собой только два вида оружия, но его арсенал спецсредств позволяет бесшумно выводить врагов из строя и собирать информацию, необходимую, чтобы спланировать следующий шаг. В любой ситуации у Фишера есть множество способов преодолеть то или иное препятствие, не ввязываясь в перестрелку, – камера, позволяющая составить карту локации, источники шума, привлекающие охранников и выделяющие при их приближении слезоточивый газ, оптоволоконный кабель, с помощью которого можно заглянуть за закрытую дверь, и так далее... По словам Ферланда, авторы проделали огромную работу, проектируя для своего героя всевозможные гаджеты, и на самом деле все, что вы встретите в игре, или реально стоит на вооружении секретных служб, или же проходит в данный момент испытания в тайных лабораториях, принадлежащих правительству США. В частности, что касается оружия, все дизайнерские решения принимались, исходя из следующих критериев: «предмет должен быть абсолютно необходим для действующего в одиночку оперативника, должен быть легким, небольшим по размеру, а также должен укладываться в общую концепцию игры и естественным образом вписываться в геймплей».

Помимо всевозможных технических игрушек, Сэм владеет впечатляющими физическими приемами. Он в совершенстве освоил искусство красться, передвигаться ползком, прыгать с высоких стен, спускаться по веревкам, стрелять из висячего положения и прыгать не хуже Джета Ли, растопыривая ноги и зависая таким образом между двух параллельных стен, чтобы быстро спрятаться от приближающегося врага. Для того чтобы обезвредить охранника, Фишеру совершенно не нужно в него стрелять – он может прыгнуть на бедолагу сверху, схватить сзади, использовать в качестве живого щита или же просто отправить в нокаут мощным ударом кулака.

РАЗУМНЫЕ БАНДИТЫ

AI в *Splinter Cell* достаточно умен, чтобы замечать всевозможные странности, творящиеся вокруг, выяснять их причины, а также звать на помощь в случае необходимости. Например, управляемый компьютером охранник сразу обратит внимание на то, что лампы, которые должны гореть, почему-то выключены, и попытается их снова включить. Если же ему это не удастся, он или позовет помощь, или зажжет карманный фонарик, или же попытается найти путь наощупь, вытянув одну руку вперед. А если вы окажетесь настолько глупы, что, вырубив когонибудь, оставите его тело на виду, то следующий охранник наверняка приведет своего товарища в чувство. Кроме того, если вы возьмете одного из противников в заложники и будете использовать его в качестве щита, другие охранники, скорее всего, побоятся в вас стрелять.

Уровни *SC* поражают своей открытостью и нелинейностью – в каждую точку можно проникнуть множеством способов с самых разных сторон. Например, в начале одной из миссий вы можете или залезть в ближайшую к Сэму вентиляционную шахту, пока вентилятор временно не работает, или же прокрасться за спиной у охраны и забраться в соседнюю шахту. В другой миссии вам нужно попасть в посольство – это можно сделать как через заднюю дверь, так и через парадный ход. А в здание министерства обороны можно проникнуть, спустившись по веревке прямо к нужно-

НАСТОЯЩИЙ СЕКРЕТНЫЙ АГЕНТ

Бывший командир команды снайперов специального назначения Крис Райан (Chris Ryan) был последним членом группы Bravo Two Zero, секретно заброшенным в тыл иракских войск во время операции «Буря в пустыне». Тогда он втайне от противника сумел преодолеть приличное расстояние через дюны и вернулся к «цивилизации» живым и здоровым. В связи с приближающимся выходом *Splinter Cell CGW* удалось взять у этого человека интервью и выяснить его мнение по поводу данной игры.

CGW: Что вы вообще думаете об играх, созданных компанией Red Storm?

КРИС РАЙАН: Вообще, они мне очень нравятся. В большинстве игр представлен отличный ассортимент миссий и оружия. Единственным минусом, на мой взгляд, является то, что вам приходится очень сильно напрягать мозги на стадии планирования, иногда это достает, как заноза в заднице. Впрочем, реализм требует жертв...

CGW: Как бы вы охарактеризовали *Splinter Cell* одной фразой?

КР: Более жестокая инкарнация *Metal Gear Solid,* где вы в массовом порядке разбиваете вражьи головы.

CGW: Как вы думаете, почему эта игра должна прийтись по вкусу абсолютно всем геймерам, независимо от их жанровых пристрастий?

КР: В ней есть что-то «джеймсбондовское». Утонченный, изящный геймплей. Никакой бездумной пальбы, спокойствие в любой ситуации, нестандартные решения для постоянно возникающих проблем... Ну и, конечно, людей привлекает крутейшее шпионское оборудование.

CGW: Но насколько вся эта крутизна реалистична?

КР: Вы когда-нибудь в своей жизни видели этот прием – прыжок с растопыриванием ног? Сейчас я попробую вспомнить, когда я в последний раз его применял... э-э-э, боюсь, что никогда...

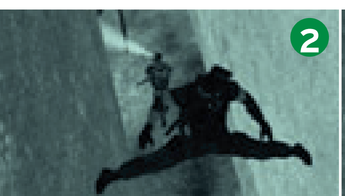
CGW: Но ведь вам это все равно нравится?

КР: Ага. Разнообразие боевых приемов и маневров – одна из самых привлекательных фишек игры. Стелс-стиль диктует свои правила – без этих приемов вы просто не сможете остаться незамеченным, а значит – быстро погибнете.

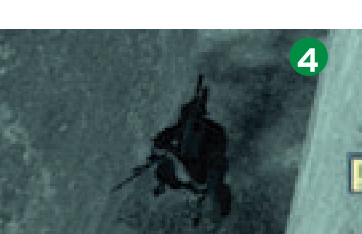
CGW: И напоследок – каков для вас лично самый главный аргумент в пользу того, что нас ждет настоящий шедевр?

КР: Многие мои бывшие сослуживцы ожидают эту игру с огромным нетерпением, и поверьте, это ВЕСЬМА сильный аргумент. Потому что, как правило, ветераны спецназа отнюдь не испытывают желания снова оказаться в тылу врага, пусть даже и в виртуальном мире..









Сэм умеет подпрыгивать и зависать между стен, растопырив ноги. Это позволяет ему успешно скрываться от ничего не подозревающих охранников. А сейчас пришло время прыгнуть вправо и свалиться прямо на голову бандиту.

редакционная ПОДПИСКА!

COMPUTER GAMING WORLD Russian Edition



Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета:

CGW
6 месяцев - 420 рублей
12 месяцев - 840 рублей

CGW+CD
6 месяцев - 570 рублей
12 месяцев - 1140 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном

или по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru

или по факсу 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").

или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд" (с пометкой "Редакционная подписка").

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!

подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в октябре, то подписку можете оформить с декабря.

справки по электронной почте subscribe_cgw@gameland.ru или по тел. (095)292-3908, 292-5463

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE"

Ф.И.О. ____________________

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс ________ область/край ________

Город/село ________ ул. ________

Дом ____ корп. ____ кв. ____ тел. ____

Сумма оплаты ________

Подпись ________ Дата ________ e-mail: ________

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Кассир

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный московский банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" за 200_г.	

Подпись плательщика

Квитанция

Кассир







Перестреляйте лампочки на этой люстре, затем переключитесь на ночное видение и перебейте врагов, пока те блуждают впотьмах.

му окну, или избрать более долгий, но менее рискованный путь...

СВЕТ – НАШ ГЛАВНЫЙ ВРАГ

Команда, делающая игру для PC, начала работы в конце лета. К счастью, благодаря техническому сходству двух платформ, перенос *Splinter Cell* с Xbox на компьютер прошел достаточно безболезненно, и такие элементы, как геймплей, анимация и стиль остались без изменений. Больше всего хлопот разработчикам доставили освещение и PC-шный интерфейс.

Дело в том, что главным козырем Xbox-варианта является именно система освещения, вполне способная конкурировать с потрясающими эффектами *Doom III*. При переносе игры на PC эта система была полностью переделана с использованием технологий shadow buffers и projector systems. При этом команда, делающая игру для Xbox, оказывала разработчикам PC-версии посильную помощь в доводке и полировке движка.

Системные требования *SC* приблизительно соответствуют таковым у Microsoft'овской приставки -- процессор 800 MHz и видеокарта GeForce 2 обеспечат приемлемую частоту кадров при нормальном разрешении экрана и включении большинства настроек. Ну а счастливые владельцы 2-гигагерцовых процессоров и акселераторов на базе GeForce FX или Radeon 9700 Pro смогут запустить игру в сумасшедшем разрешении 1600x1200. Единственной не решенной еще на сегодняшний день проблемой остается антиалиасинг, который сгладит зубцы, так портящие картинку в Xbox-версии.

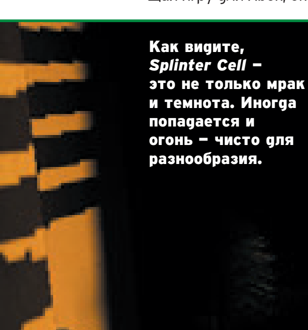
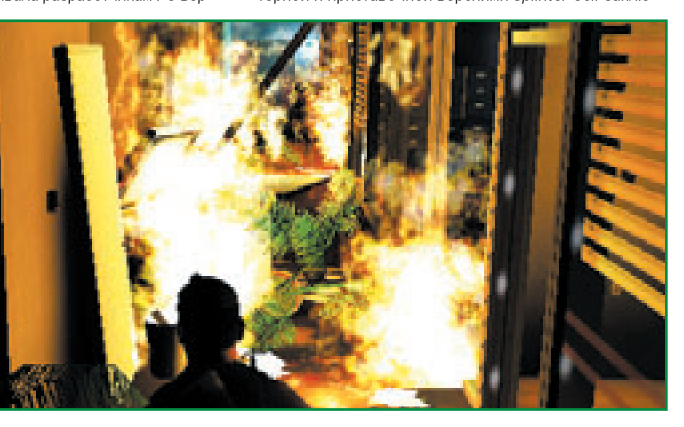
КОНТРОЛИРУЕМАЯ АГРЕССИВНОСТЬ

Второе фундаментальное различие между компьютерной и приставочной версиями *Splinter Cell* заключается в системе управления. Авторы не стали искать легких путей и делать примитивный порт, в который невозможно играть без геймпада. Они совершили настоящий подвиг, полностью переработав весь интерфейс и адаптировав его под комбинацию «мышь + клавиатура». Идея заключается в том, что движением камеры и оборудованием, которое Фишер держит в руках, мы будем управлять мышью, а всем остальным – с клавиатуры.

Все очень просто и логично: клавиши WASD отвечают за перемещение Сэма, а мышь – за положение камеры. При этом все кнопки можно переназначать, хотя предлагаемые по умолчанию клавиши для прыжков, инвентаря, лазания и использования предметов расположены достаточно удобно и не вызывают нареканий. Двигая мышь, мы вращаем камеру, при этом средняя кнопка управляет оборудованием, левая отвечает за стрельбу, а правая – за альтернативный режим оружия.

Самую любопытную функцию авторы возложили на колесико мыши. На Xbox скорость перемещения регулируется левым аналоговым джойстиком – если выжать его по максимуму, Сэм побежит, как заправский спринтер, а если потихоньку подталкивать, то суперагент будет передвигаться бесшумно и скрытно. А на PC в качестве контроллера скорости используется мышиное колесо, крутя которое, можно плавно регулировать быстроту передвижения Фишера в диапазоне от медленного ползания до бега. Конечно, колесо не является полноценным аналоговым контроллером, но оно обеспечивает такой же широкий диапазон скоростей перемещения и не отрывает пальцы игрока от других важных кнопок.

Еще одно существенное изменение в системе управления связано с открыванием замков. На Xbox иг-

Как видите, *Splinter Cell* – это не только мрак и темнота. Иногда попадается и огонь – чисто для разнообразия.

ГАДЖЕТЫ

Сэм не может брать с собой на задания много оружия, но зато в его распоряжении всегда есть множество разнообразных гаджетов и боеприпасов. Вот лишь несколько примеров классных игрушек, которые помогут суперагенту скрытно прорваться через полчища врагов, оставшись при этом в живых.





КЛЕЙКИЙ ШОКЕР

Этот сногсшибательный (в буквальном смысле слова!) гаджет можно зарядить в винтовку SC20K и выстрелить им во врага. Шокер приклеится к мишени и мгновенно вырубит ее ударом электрического тока.

ГЛУШИТЕЛЬ КАМЕР СЛЕЖЕНИЯ

Эта штука – ваш главный друг и спаситель на территории вражеских баз. Просто наведите ее на камеру и нажмите триггер – специальный индикатор покажет, удалось ли заглушить камеру и сколько энергии осталось в аккумуляторе джаммера. На перезарядку уходит несколько минут, так что идти напролом, глуша все подряд направо и налево, не получится.





ОПТОВОЛОКОННАЯ КАМЕРА

По долгу службы Сэм часто пользуется PDA – таким образом он узнает задания, обрабатывает разведывательную информацию и исследует территорию. Просуньте кабель под дверь, и дисплей PDA покажет в режиме ночного видения все, что творится в комнате.

рок должен вращать левый аналоговый джойстик, пока контроллер не завибрирует, а затем удерживать его в нажатом положении, чтобы переключить тумблер. Весь этот процесс отыскания правильных тумблеров и их переключения призван сымитировать реальную процедуру вскрытия замков. А на PC мы будем пробовать различные комбинации клавиш WASD, находя пары, переключающие каждый конкретный тумблер.

В текущей версии игры можно сохраняться где угодно и когда угодно (в отличие от консольной системы чек-пойнтов), но не факт, что такая схема сохранится и в финальном релизе – авторам необходимо тщательно проверить игровой баланс. Кроме того, на компьютере будет доступен уникальный контент, которого приставочники не увидят (миссии, гаджеты и т.д.), но пока ничего определенного по данному вопросу сказать нельзя.

В определенном смысле *Splinter Cell* можно сравнить с Grand *Theft Auto III*: это качественный порт великой приставочной игры. Мэтью Ферланд с гордостью рассказывает: «Самым большим комплиментом для нас стало заявление Хидео Коджима (Hideo Kojima, создатель *Metal Gear Solid 2*) о том, что он с большим нетерпением ждет выхода *Splinter Cell*. Я чувствовал себя, как если бы баскетболист Майкл Джордан похвалил мой бросок в прыжке!» После знакомства с PC-версией игры мы заявляем со всей ответственностью: компьютерной братии не нужно будет разоряться на Xbox, чтобы получить максимальное удовольствие от лучшей игры Тома Клэнси. И это здорово.

Похоже, у компании id и лично у Джонни Кармака появился серьезный конкурент в области моделирования световых эффектов. Присмотритесь к этой картинке повнимательнее, обратите внимание на тени и свет, проходящий через решетку.

ОТВЛЕКАЮЩАЯ КАМЕРА

Самый крутой гаджет в игре. Выстрелите им в дальний угол, и он будет действовать как камера с дистанционным управлением. Кроме того, эта камера умеет издавать различные звуки (например, чириканье), на которые немедленно сбегаются все окрестные враги, а в тех, кто подошел достаточно близко, она может по вашей команде выпустить струю слезоточивого газа.

ЛАЗЕРНЫЙ МИКРОФОН

Все крутые шпионы, даже Бэтмен, используют эту штуку для прослушивания вражеских разговоров. Просто нацельте лазер на любое окно, и он начнет регистрировать и обрабатывать вибрацию стекла, превращая ее в членораздельную речь. Очень удобная вещь – всегда полезно послушать, что творится в комнате, прежде чем вламываться туда через окно и разбивать вражьи головы.

АВТОМАТИЧЕСКАЯ ТУРЕЛЬ

С помощью своего PDA Сэм может взламывать программы защитных турелей, после чего у него есть два варианта действий: просто выключить пушку или же отключить у нее детектор «свой-чужой», после чего та начнет стрелять не только по нему, но и по охранникам.

Главное за месяц

За месяц. Ретроспектива. В фокусе. Главное. Для вас. **СЕРГЕЙ КОЛЕСОВ**

Минувший месяц ознаменовался рождественским застоем игрового рынка. Звучит бредом, не правда ли? В голове моментально возникает картинка мечущихся в предпраздничной лихорадке капиталистов. Вот они сметают все, лежащее на прилавках и под ними, наиболее бойкие прихватывают симпатичные элементы рождественского оформления витрин. А потом все как один бросаются за последней покупкой – значащейся в списке подарков под номером 214 коробкой с игрой. Причем на коробке этой – непременно клеймо *The Sims, Harry Potter* или, на крайний случай, какого-нибудь *Tycoon*'а.

Кто не успел – тот опоздал

Пресловутый «застой игрового рынка» проявился в том, что потребители просто проигнорировали большую часть новых и не раскрученных игрушек. Зато пачками хватали популярные брэнды вроде «святой троицы» абзацем выше. Еженедельный игровой чарт, составляемый *NPD Group*, выглядел совсем кисло. Десятка пребывающих в нем игр не менялась более месяца – они лишь перетасовывались в произвольном порядке. Впрочем, некоторым издательским компаниям сложившаяся на рынке ситуация особых бед не принесла...

Еще немного денег

Вот, например, *Electronic Arts* (www.ea.com), чьи продукты перманентно занимают 4-5 мест в десятках блокбастеров, явно чувствует себя неплохо. Покупательский интерес и так во многом сфокусирован на играх этой компании, кроме того, в середине декабря свет увидели *The Sims Online*. Вокруг новой забавы незамедлительно поднялась жаркая полемика в игровой прессе. Так, некоторые эксперты считают первые дни продаж *The Sims Online* провальными из-за упущенной возможности «взорвать» чарты в предпраздничный период. Но представитель EA сообщил агентству Reuters (www.reuters.com), что игра продается в соответствии с ожиданиями. В том же материале новостного агентства одной из причин не самого блестящего старта *The Sims Online* (всего 12000 боксов за первые два дня) называются проблемы с распространением – многие магазины не получили в день релиза коробок с игрой. Надо отметить, что при этом акции EA встретили начало нового года вполне удовлетворительным ростом.

Полигональный Nike

Замечательным анонсом-презентацией отметила начало 2003-его года студия There



(www.there.com), представившая широкой публике результат своих четырехлетних усилий. Игра с тем же самым названием – *There* – позиционируется как конкурент *The Sims Online*. Концепции обеих игр практически идентичны. Сразу бросается в глаза лишь один пустячный нюанс: деньги вселенной *There* (т.н. *Therebucks*) пользователи могут получать не только в качестве поощрения за внутриигровую активность, но и банально приобретать за собственные, очень даже реальные золотовалютные запасы. Приблизительный курс – 1,787 Therebucks к одному доллару (что это, как не грабеж средь бела дня, я не знаю). Однако лично надкусивший There обозреватель журнала Business 2.0 (www.business2.com) клятвенно заверяет, что игра оставляет принципиально иные ощущения, нежели *The Sims Online*. Последние, по его мнению, имеют более строгие рамки и стараются особо не отпускать пользователя с короткого поводка многочисленных ограничений. There же предоставляет игроку больше свободы, подкрепляемой, кстати, отличной графикой и проработанной физической моделью.

Правда, еще один момент, позволяющий провести дополнительные параллели с *The Sims Online*, все же имеется. Это соглашение с



компанией Nike, известным производителем спорттоваров. В *There* одежда указанной марки будет активно «раскручиваться» и продаваться на каждом удобном и не очень углу. Это в пику детищу EA с его многомиллионными контрактами с Intel и McDonald's.

Не хочешь жить хорошо – живи, как хочешь

Эта фраза одного отечественного экс-премьера как нельзя лучше характеризует то, что творится с *Interplay* (www.interplay. com). Точнее – с тем, что от нее осталось. Если помните, мечущаяся в безденежьи, она была подобрана в августе 2001-го французским гигантом *Titus* (www.titus-interactive.com). Очень быстро на издателя посыпались обвинения в ограничении творческого потенциала свежеприобретенной компании... Прошло полтора года. Французская бизнес-газета Les Echos цитирует исполнительного директора Titus Херва Кэйна (Herve Caen), заявляющего, что корпорация планирует избавиться от Interplay. За максимально возможную цену. Это означает проведение предпродажной подготовки, комплекса мер по повышению рыночной стоимости, с последующим отфутболиванием *Interplay* очередному счастливцу. Впрочем, как справедливо замечают на сайте gamesindustry (www.gamesindustry.biz), найти этого самого счастливца может быть весьма непросто. После прошлогодней продажи студии *Shiny* (той, которая *Messiah, Sacrifice* и еще много чего) компании *Infogrames* (www.infogrames.com) за смехотворные $47 миллионов Interplay лишилась не только мастеровитых рук, но и лицензии на производство игр по фильму *The Matrix*. Учитывая, что и партнеры данной компании (*Virgin* – в Европе, *Vivendi* – в США) находятся отнюдь не в лучшей форме, мы имеем немалые шансы увидеть многообещающую RPG *Lionheart* приблизительно никогда...

В продолжение темы. На официальных форумах Interplay появилось обновленное сообщение г-на Фергуса Эркхарта (Feargus Urquhart), главы издательского подразделения Black Isle, в котором он рассказывает о поистине ужасных вещах. Таких, как о просроченной почти что на год кампании по модернизации компьютеров двухлетней давности, отсутствии вменяемой координации действий между *Interplay* и *Vivendi* и общей нестабильности в компании. Г-н Эркхарт уверяет также, что не прочь взяться за *Fallout 3*. Причины, препятствующие благородному порыву, очевидны. Однако среди них есть одна, широкой публике доселе неизвестная, – игра под названием *Jefferson*, восторженно названная Фергусом «игрой нового поколения». Никаких подробностей по поводу нового проекта *Black Isle* не известно. Если не считать того,

что именно на основе применяемых в нем технологий и планируется разработка *Fallout 3*. Гипотетическая.

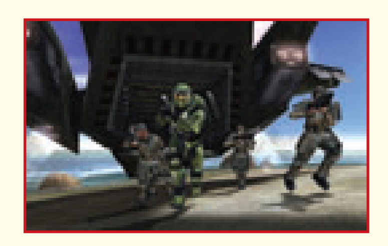
Поцелуй в диафрагму

Activision (www.activision.com) решила не отставать от собратьев по цеху и сообщила о продленном до 2009 (!) года контракте с крупнейшим в мире производителем комиксов *Marvel Enterprises* (www.marvel.com), позволяющем издателю на протяжении шести лет творить любые бесчинства с использованием торговых марок *Spider-Man, X-MEN, Fantastic Four* и *Iron Man*. Цена вопроса не разглашается, но то, что сумма немаленькая – точно. Публика в шоке давится попкорном и коктейлями из обогащенного молока. По каждому из перечисленных выше комиксовых сериалов уже ведется разработка игр. По возможности *Activision* будет приурочивать их релизы к датам выхода на экран соответствующих фильмов. Эффективность подобного подхода уже доказана и сомнений не вызывает.

Когда уже никто не ждал...

Ни с того ни с сего ожила вдруг *Gearbox* (www.gearboxsoftware.com), разработчик PC-версии *Halo*. Очевидно, информация о ходе проекта, опубликованная на *GameSpot* (www.gamespot.com), должна вновь вдохнуть надежду в сердца тех, кто ее потерял. Предание совсем не свежо, а уж верится в него и подавно с трудом. Новая «дата» релиза – середина этого года. Плюс-минус, ну вы знаете...

В списке вещей, подлежащих доработке, до сих пор значатся обеспечение максимальной совместимости с *DirectX 9* и видеоплатами на *GeForce FX*, доведение до кондиции многопользовательского режима и создание для него карт, поддерживающих до 32 игроков (на Xbox верхний предел – 16), а также балансировка уровней сложности одиночной игры,



необходимая в связи с преимуществом PC-манипуляторов перед консольными геймпадами. Чем занимались разработчики до этого – не ясно совершенно. Впрочем, о приоритетах студии можно судить по признанию представителя *Gearbox*, что над «нашим» *Halo* трудится лишь четверть персонала.

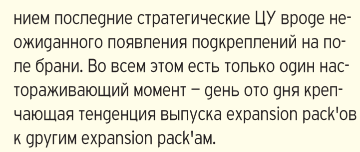
Успех Сэма Фишера

Ubi Soft (www.ubi.com), пребывающая в состоянии, близком к эйфории, на волне успеха Xbox-версии *Splinter Cell* обнародовала планы портирования сверхпопулярного stealth-action'а (суммарные продажи в Европе и Северной Америке уже составляют порядка 1,6 млн. копий) на все игровые платформы, в том числе и на *Game Boy Advance/SP* (SP обозначает новую модель портативной консоли, чудной красоты и с подсветкой, о которой на этих страницах мне, сами понимаете, нельзя более проронить и слова). Ошеломляющая популярность *SC* сподвигла *Ubi Soft* на принятие решения о дальнейшем развитии серии. Несомненно, сиквелы, приквелы и add-оны – это хорошо, но хотелось бы уже побыстрее попробовать и сам оригинал.

Матрешка

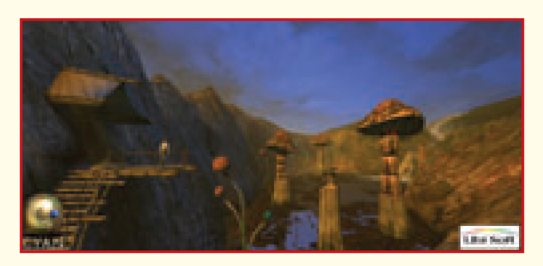
Ожидаемый, но от того не менее приятный анонс *Total War – Viking Invasion* от *Activision* предупредил о скором (этой весной) появлении в линейке *Total War* первой игры, содержащей специальный pre-battle экран. Он позволит обстоятельно исследовать место дислокации противника и раздать перед сражением последние стратегические ЦУ вроде неожиданного появления подкреплений на поле брани. Во всем этом есть только один настораживающий момент – день ото дня крепчающая тенденция выпуска expansion pack'ов к другим expansion pack'ам.

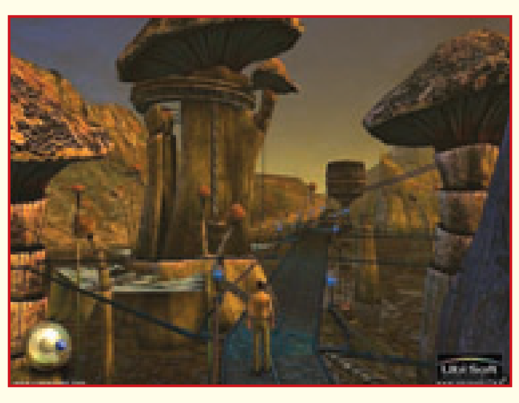




Дуплетом

Следующая пара официальных анонсов посвящена поклонникам фэнтезийных RPG и онлайновых квестов. Вторые (а они вообще есть?) могут поздравить друг друга с *Uru: Online Ages Beyond Myst* (некогда просто *Myst Online*), намеченной *Ubi Soft* к выходу на конец 2003-го. Первым же адресован пресс-релиз от Infogrames, грозящейся во второй половине этого года выпустить новый проект студии *Troika* (создатели *Arcanum*) с длинным названием *Greyhawk: The Temple of Elemental Evil*. *Greyhawk*, если кто не в курсе – это один из миров *D&D*, не имеющий НИЧЕГО общего с *Forgotten Realms*. Для корректного моделирования *3-ей редакции правил D&D* авторы припасли настоящий походовый движок (ведь, как известно, размеренность и неторопливость – главные добродетели настоящего ролевика). Известно также, что *Greyhawk* будет партийной игрой.





Постскриптум

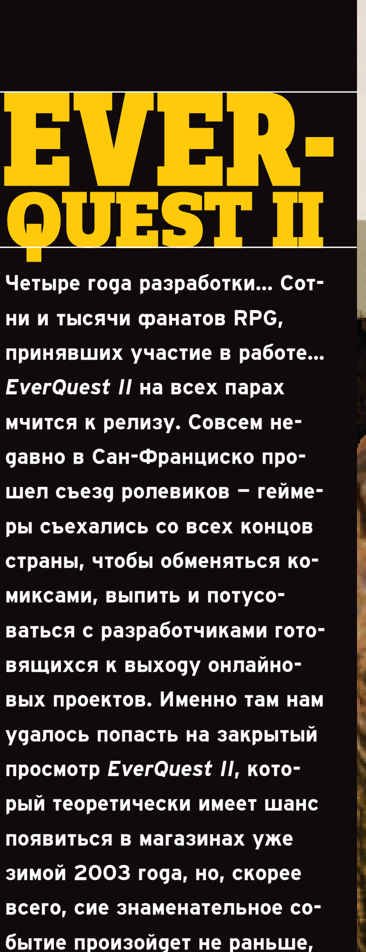
И на сладкое – известие, которое должно порадовать каждого хотя бы лишь тем, что является сплошным позитивом. Легендарный *Yu Suzuki*, создатель *Outrun, Space Harrier, Shenmue* и серии *Virtua Fighter*, удостоен награды *Hall of Fame*, присуждаемой *Academy of Interactive Arts* (www.interactive.org). Церемония вручения награды состоится 27 февраля в Лас-Вегасе. Мэтр получит ее из рук самого Уилла Райта (Will Wright) – «папы» *SimCity* и *The Sims*.

Loading...

Эксклюзивные скриншоты из самых ожидаемых игр под редакцией Даррена Глэдстоуна

EVERQUEST II

Четыре года разработки... Сотни и тысячи фанатов RPG, принявших участие в работе... *EverQuest II* на всех парах мчится к релизу. Совсем недавно в Сан-Франциско прошел съезд ролевиков – геймеры съехались со всех концов страны, чтобы обменяться комиксами, выпить и потусоваться с разработчиками готовящихся к выходу онлайновых проектов. Именно там нам удалось попасть на закрытый просмотр *EverQuest II*, который теоретически имеет шанс появиться в магазинах уже зимой 2003 года, но, скорее всего, сие знаменательное событие произойдет не раньше, чем «when it's ready».



Этот скелет – один из более чем 160 монстров, с которыми мы сразимся в новом *EverQuest*'е. И, разумеется, никуда не денутся всеобщие любимцы – крысы (обожаю крысятину!).

Во вселенной Norrath в очередной раз наступили судьбоносные времена. Борьба за выживание в самом разгаре. Игровой мир весьма динамичен – вы можете захватить участок территории, изменить его по своему вкусу и даже найти кого-нибудь, кто будет сторожить ваше добро, пока вы отсутствуете.



Видите этого большого парня? Он является отличной иллюстрацией возможностей нового трехмерного движка. Список его графических вкусностей включает: per-pixel lighting, dynamic environment mapping, а также программируемую систему поверхностных шейдеров.

Теперь вам не потребуются годы на пересечение необъятных просторов Norrath'a. Герои смогут ездить на лошадях и лодках, что весьма ускорит время путешествий.



Замрите и насладитесь потрясающими пейзажами в высоком разрешении.

UNREAL II: THE AWAKENING

До выхода игры остаются считанные недели, и мы хотим еще немного подразнить нетерпеливых. Изучив картинку на развороте и напечатанное в этом номере эксклюзивное Preview, вы получите представление о новом оружии, монстрах и других фишках, с которыми нам удалось ознакомиться на пресс-показе *U2*, устроенном разработчиками в живописном городке Шантильи (Вирджиния). Мы можем без конца распространяться о достоинствах игры (собственно, именно этому и посвящено уже упомянутое Preview), но сейчас давайте просто полюбуемся на чудесный скриншот – слова здесь излишни.

Кому черепахового супа? Эти существа с панцирями – всего лишь один пример многочисленных видов инопланетян, которых вам предстоит уничтожать. Благодаря продвинутому AI они будут все время стремиться зайти вам в тыл, так что будьте начеку!



Да будет свет! У системы освещения *Unreal II* просто нет аналогов среди современных игр (неизвестно когда выходящий *Doom III* не в счет).

Благодаря обновленному (и совершенно сумасшедшему!) арсеналу, мы сможем сжигать монстров, отравлять их, бить ударами тока, сшибать на землю или взрывать. Возьмем, к примеру, этот Drakk Laser – по своему действию он напоминает рейлган, но использует в качестве боеприпасов живых извивающихся тварей.



Однако есть ситуации, когда, читая такой обзор, вы можете заранее знать, что вас обманывают. Причем не по собственной воле. Речь идет о продолжениях игры. Знаете, когда после названия стоит циферка...

Нет, я не собираюсь разоблачать коррупцию в наших стройных рядах. Возможно, кому-то и платят за их отзывы гиганты компьютерной промышленности, но, честно сказать, по состоянию их личных роллс-ройсов сразу об этом не догадаешься. Речь идет о другом: о некоем объективном законе, который очень непросто преодолеть, и о котором редко говорят.

Вот, к примеру, вышла четвертая часть супермегагиперпуперсериала – *Heroes of Might & Magic*. И стали мы ее изучать и рассматривать.

В это трудно поверить, но среди журналистов тоже встречаются честные люди. Даже среди компьютерных. И те, кто готовит для вас обзоры, кто не спит ночами, обдумывая, сколько бы единичек поставить игре в рейтинге, иногда и в самом деле в нее играли.

Александр Подходцев

Мысли вслух
Сага о Сагах

***

Все, как один, обозреватели похвалили графику четвертых *«Героев»*. Оценки стояли – 9, даже 10, кто-то робко поставил 8. В комментариях не скупились на похвалы яркости, количеству цветов...

Да полно, так ли это? Посмотрим пристально на интерфейс. Огромные пустые желтоватые панели, навевающие мысли о 256 цветах. Кругляши с «портретами» героев и монстров, где надо еще хорошенько подумать, чтобы отличить ангела от огра, а рыцарь и крестоносец так и вовсе обладают «портретным сходством» между собой. Часть физиономий «покосилась»: это должно имитировать гордый наклон головы или что-то вроде, но догадаться можно только с третьей попытки.

Наконец, знаменитая «пропорциональность». Нет – одинаковому росту героя и дерева! Да здравствуют деревья, ствол которых... в два раза превосходит длину крепостной стены. Деревья-то выросли, а города остались прежними, и никого не смущает, что в узеньком загончике цитадели едва поместится дюжина поросят.

ИЛЛЮСТРАЦИИ АЛЕКСАНДРА ЕРЕМИНА

Спрашивается, за что хвалим?

А вот с самой игрой не все так единодушны. Многие, избивая пяткой грудь, кричат, что никогда, ни за что, ни под какими пытками не сменят третью часть на четвертую. Почему?

Ответим сперва на второй вопрос, благо он – проще.

Дело в том, что от очередной части сериала ждут, на самом деле, только одного: по возможности полного повторения предыдущей. Единственное отличие: всего должно быть больше. Новые войска (для стратегии), классы персонажей (для ролевой игры) плюс, конечно же, новые картинки – вот и все, чего ожидают.

Вот если бы речь шла о *похожей* игре от другого автора, то сходство было бы немедленно объявлено злом. Говорили бы о копировании и клонировании. Забавно. *«Героев»* не преминули отругать и за то, что они позаимствовали одну из самых успешных идей *Disciples* – идею выбора между двумя альтернативами развития города.

Отчасти это можно объяснить тем, что продолжение покупают в первую очередь те, кто без ума от предыдущей части. Но ведь и к похожим играм относится то же самое, правда?

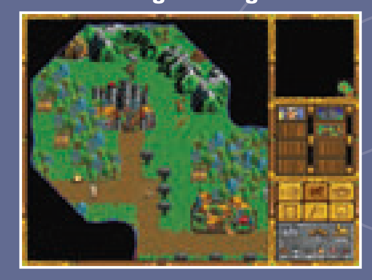
Если присмотреться повнимательнее, то можно увидеть еще более интересную закономерность. Ведь все то, что говорится о четвертых *«Героях»*, на самом деле идеально подходит к... третьим. И графика там сделала действительно мощный шаг вперед, а игровой процесс, наоборот, скорее шагнул назад по сравнению со второй частью: все расы, все карты третьих "Героев" одинаковы, сыграл пару раз – и можно считать, что узнал об игре все. Да-да, я вижу занесенные надо мной ножи, дубинки и два dwarven hammer'а, и, тем не менее, повторю: никакой разницы между тактикой и стратегией за, скажем, Castle и за Inferno в *Heroes III* нет и никогда не было. А вот во 2-х и 4-х *«Героях»* – есть.

Когда я читал обзоры по третьим *«Героям»*, меня точно так же удивляло, что повсюду говорится о каких-то новых возможностях строительства карт, хотя все это, в общем-то, было во второй части, а третья стала намного более «одинаковой». Но тогда я не придал этому значения.

С ролевой серией от New World Computing – *Might & Magic* – произошла та же история. Тухлые помидоры, честно заработанные *Might & Magic VIII* – проектом *поразительно* наглым, в котором разработчики откровенно сэкономили на сценаристе и дизайнере – теперь получены девятой серией.

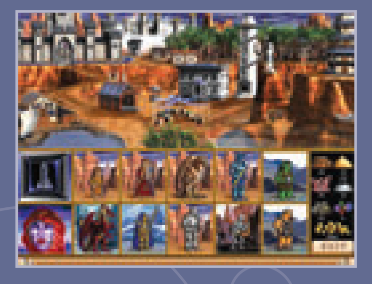


Heroes of Might & Magic

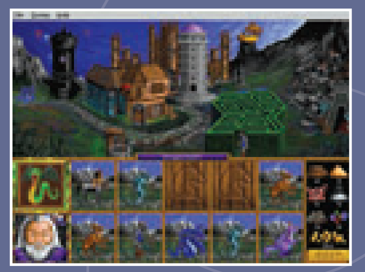




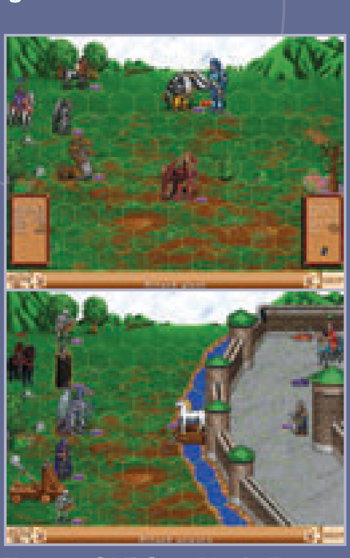
Heroes of Might & Magic II



Heroes of Might & Magic II



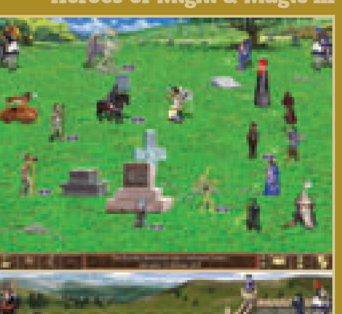
Heroes of Might & Magic



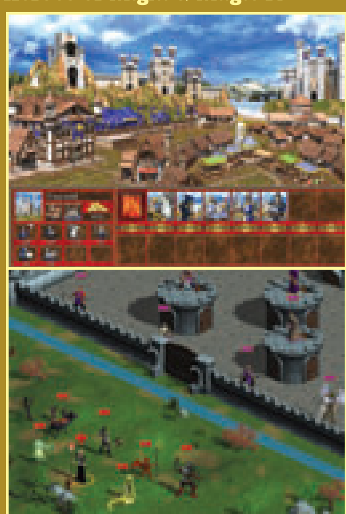
Heroes of Might & Magic

Heroes of Might & Magic II

Heroes of Might & Magic III

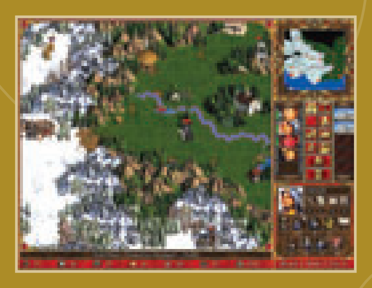


Heroes of Might & Magic IV

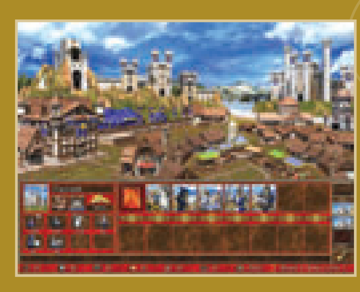


Heroes of Might & Magic IV





Heroes of Might & Magic III



Heroes of Might & Magic III



Heroes of Might & Magic IV

* * *

Ладно, с отличиями все ясно. А графика? Тут, казалось бы, все должно быть очевидно?

Видите ли... Среди компьютерных журналистов, к сожалению, очень мало людей, имеющих диплом искусствоведа.

Несколько лет назад в графике в первую очередь ценили «техничность», другими словами – количество полигонов на душу населения. Сейчас в «техничных» играх сосчитать полигоны на пальцах уже не представляется возможным, а «нетехничные» плюнули на гонку за прогрессом и продолжают работать в двумерном режиме. Остается честно оценивать графику.

А как?

В, по меньшей мере, 50% случаев оценка графики отражает личное отношение к игре, которое больше вложить некуда. Большинство игр сейчас, по крайней мере, не уродливо. Поэтому, если игра хороша, то недочеты становятся «самобытным стилем», «высокой техникой» или чем-нибудь еще в таком духе.

Нравится ли мне то, что я вижу на экране? Вот единственный критерий. А это, вообще-то, зависит от того, что там происходит...

Между прочим, по-честному, пора бы уже перестать оценивать технический уровень игровой графики. Надо бы определиться, что нам надо – оправдывать купленные вычислительные мощности или любоваться видами на экране. Потому что последнее неплохо получается и в двумерном режиме (я не хочу сказать, будто трехмерный не нужен, но это не самоцель).

* * *

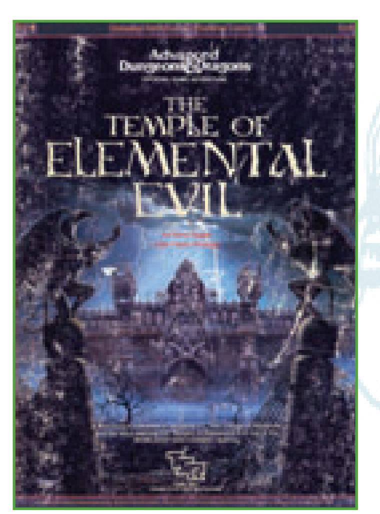
Интересно, что то же самое происходит со многими другими сериалами. В *Wizardry VIII* ухитрились отыскать все черты ее почтенного предка, и даже, извините за выражение, великолепную трехмерную графику. Неудачный *Myth II* снискал аплодисменты, а третий пожал все те плоды, которые заслужил второй.

Вторая серия популярной игры проваливается так редко, что об этом и говорить не стоит. Увы, разработчики это знают, и пользуются этим. И мы знаем, что они этим пользуются... но и не думаем делать выводы. Это сильнее нас.

Но проходит время, и за пару лет, которые проходят до третьей части, в глубине души мы успеваем оценить вторую часть по достоинству. И, если разработчики в ней схалтурили (к *«Героям»* это не относится), то третьей предопределен провал. Или, по крайней мере, неуспех.

По-настоящему хитрый разработчик догадывается и об этом. И тогда он делает паузу лет на пять, а то и десять, чтобы удачи запомнились, а неудачи – нет.

Остается понять: нам действительно все это надо? Мы обманываем сами себя, когда говорим, что хотим от игры новаций или когда ругаем все новшества, которые в ней есть? А вы как считаете?



В десяти лигах к югу от города Вербобонк на Кронских холмах, что простираются на восток от гор Лортмил, прямо рядом с лесом Гнарлей расположен небольшой поселок под названием Хоммлет. Именно ему предстоит стать свидетелем величайшего сосредоточения зла в этом мире...

Александр Володкович
aka Chaos Mage

Мир Greyhawk – первое знакомство

Дивный старый мир

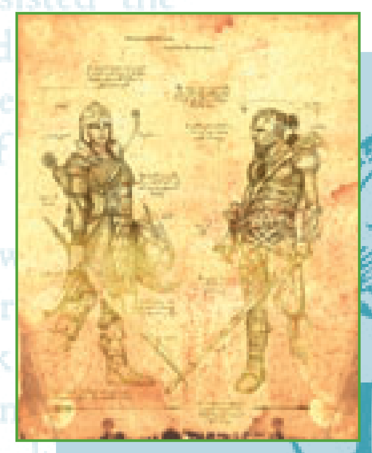
Вы спрашиваете, далеко ли оттуда до города **Baldur's Gate**? Что ж, надо сказать, что очень далеко. Все эти географические названия не имеют отношения ни к континенту **Faerun**, ни ко всему сеттингу **Forgotten Realms**. Действительно, стоит упомянуть о компьютерной игре на основе настольной ролевой системы *Dungeons & Dragons*, как вам (по крайней мере, значительному большинству) сразу же приходят на ум названия *Icewind Dale, Baldur's Gate* или *Neverwinter*. Со времен *Baldur's Gate I*, если не с легендарной серии *Gold Box, D&D* на компьютерах неразрывно ассоциируется с миром **Forgotten Realms**.

Именно эту традицию намерена сломать в середине этого года компания Troika Games со своим проектом *Greyhawk: Temple of Elemental Evil*. Игра будет издана компанией Infogrames – владельцем лицензии на все игры, базирующиеся на *D&D*. Эта игра – вторая собственная разработка Troika Games (ветеранов-разработчиков *Fallout*) после неоднозначно принятого играющей общественностью инновационного проекта *Arcanum: of Steamworks and Magick Obscura*. По данным опроса авторитетного ролевого сайта RPG Vault (rpgvault.ign.com), только 13% респондентов ответили, что они более-менее знакомы с миром Greyhawk. Что ж, с чего-то надо начинать. По крайней мере, Тройке достался готовый невероятно детализированный мир со своей богатой историей. Получится ли в результате шедевр? Мы это узнаем относительно скоро.

В нашей ролевой общественности (особенно среди компьютерных игроков) о мире Greyhawk знают еще меньше людей, чем показывает упомянутый опрос. Данная статья представляет собой попытку заранее познакомить вас с местом действия будущей игры и доказать, что *D&D* – это не только Forgotten Realms.

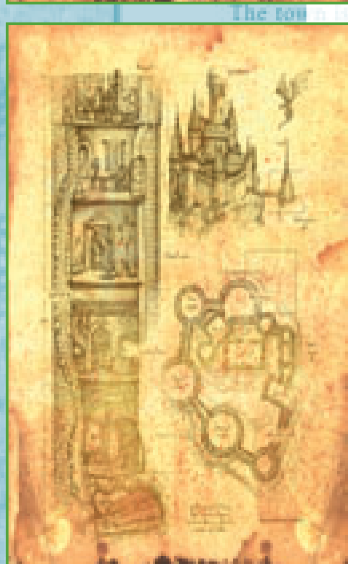
Хорошо забытый мир

Greyhawk стал первым из досконально проработанных игровых миров для *D&D*. Его автором является сам **Gary Gygax**, создатель *D&D* и компании TSR, Inc. По этому миру он водил партии своих друзей и коллег, будучи Dungeon Master'ом. Так создавалась история мира, так обкатывались сырые еще в те времена правила игры. Многим знакомы названия заклинаний – *Mordenkainen's Sword, Melf's Acid Arrow, Otto's Irresistible Dance*... Все они названы в честь своих авторов – волшебников мира Greyhawk. Знаете ли вы о них что-то кроме имен? Например, то, что Морденкайнен – лысый, как колено, маг 20+ уровня - возглавляет могущественный Круг Восьми, а Мелф – глава эльфийского рыцарского ордена? Bigby, Nystul, Otiluke, Tenser, Rary, Drawmij – за всеми этими именами скрывается богатая история, а что, как не история отличает











один фэнтезийный мир от другого? Большинство значимых NPC мира Greyhawk – бывшие персонажи Гигакса или его друзей. В частности, самый могущественный из магов – Морденкайнен – и самый известный из лорд-мэров города Greyhawk по имени Zagyg Yragerne (ныне – один из полубогов) управлялись лично им.

Но время шло, создавались новые проекты – *Dragonlance, Ravenloft* и, конечно же, популярнейший сеттинг *Forgotten Realms*. Старый добрый Greyhawk постепенно уходил в тень, пока разработка официальных материалов для него совсем не прекратилась. Ренессанс Greyhawk'а наступил в августе 2000 года – с выходом новых правил **Dungeons & Dragons 3rd Edition.** Он стал «миром по умолчанию» для *D&D 3E*. Это значит, что если вы сели играть в *D&D* без четкого описания места, в котором проходят ваши приключения, то считайте, что играете в мире Greyhawk. Он стал чем-то вроде «конструктора» – основой для вашего собственного «миростроения». Например, описание именно его пантеона содержится в базовых правилах.

В том же году стартовала кампания **Living Greyhawk** – нечто вроде всемирной многопользовательской игры (shared world). Выход компьютерной RPG, несомненно, прибавит этому игровому миру популярности.

Кроме того, не следует забывать, что *Forgotten Realms, Dark Sun, Planescape* и другие сеттинги были созданы позже и многое заимствовали из Greyhawk. Так что, знакомясь с этим миром, вы встретите много знакомого.

Предыстория

Начало истории тоже звучит знакомо. Давным-давно – примерно тысячу лет назад - на западе существовали две могущественных империи – условно-злая Suel и условно-добрая Baklunish. Что привело к их конфликту – никто не знает, но результат известен всем: через несколько лет войны Suel сравняла с землей Baklunish при помощи ужасного Invoked Devastation. Оно было столь ужасно, что даже не сохранились свидетельства о том, что именно оно из себя представляло. Оставшиеся в живых маги и священники Baklunish, укрывшиеся в кольце древних монолитов (местный Стоунхендж), нанесли ответный удар: небеса над городами Suel разверзлись, и Rain of Colorless Fire выжег все живое. Впоследствии эта катастрофа получила название Twin Cataclysms. Тысячи беженцев, ушедших на восток за годы войны, – вот все, что осталось от некогда великих наций. Так, с великой катастрофы началась история современной цивилизации...

География

...Планета Oerth обращается вокруг своего солнца и имеет две луны – Luna и Celene. Крупнейший континент планеты – Oerik – был выжжен магическими войнами на западе и густо населена только его восточная часть, называемая Flanaess. Эти земли населяют как традиционные расы – люди (принадлежащие к одной из народностей: Baklunish, Flan, Oeridians, Olman, Rhennee и Suloise), эльфы, дварфы, гномы и халфлинги, – так и множество монстров и другой нечисти. На просторах Flanaess расположены бесчисленные страны – большие и малые. Среди них Ahlissa и другие обломки древнего Великого Королевства (Great Kingdom), некогда занимавшие большую часть этих земель. Среди них и захваченный ордами гигантов и орков Geoff. Вечной угрозой нависает над ними демоническая Empire of Iuz. А почти в самом центре расположена «драгоценность» этих земель – город Greyhawk.

Свободный Город Грейхок

Waterdeep в Forgotten Realms, Тyr в Dark Sun -- почти в каждом игровом мире есть свой «большой-город-с-катакомбами-под-ним». Прообразом всех их был Greyhawk – метрополис, давший название всему сеттингу. Этот город является абсолютно нейтральным – сюда может приехать практически кто угодно вне зависимости от своего мировоззрения. Greyhawk является крупнейшим центром торговли на континенте, что служит основой его процветания. Главная достопримечательность и главный «аттракцион» города для искателей приключений всех мастей – Castle Greyhawk. Это внушительное сооружение, состоящее из множества уровней, имеет долгую и богатую историю. Именно здесь некогда содержались в плену аж девять полубогов. Считается, что здесь сокрыты сказочные сокровища и могучие магические артефакты. Рассказы обо всех этих чудесах служат магнитом для желающих испытать удачу в знаменитых подземельях.

Враги

Всевозможные монстры, демонические культы, орды гоблиноидов – все они угрожают обычным людям и дают повод искателям приключений махать мечами и кастовать *Fireball*'ы.

Многие «популярные» среди ролевиков монстры впервые увидели свет в мире Greyhawk. Например, первые рыцари смерти (death knights) появились не в мире Krynn (*Dragonlance*), а здесь! Именно им в большой степени обязано своей гибелью Великое Королевство, куда в прежние времена входила значительная



часть земель Flanaess.

Именно под поверхностью этой планеты появился первый пещерный город темных эльфов – Vault of the Drow. Ведомые своей демонической повелительницей – королевой пауков Lolth – они уже много лет являются «любимыми противниками» поколений приключенцев.

Есть в мире Greyhawk и своя «Империя Зла». Уже несколько сотен лет ей правит полубог Iuz, сын принца демонов Graz'zt и волшебницы Iggwilv – основная угроза как человечеству, так и иным расам. Большинство разумных существ, находящихся в здравом уме, считают его своим персональным врагом. Именно Iuz развязал разрушительные Greyhawk Wars, основательно перетряхнувшие все страны континента.

Вторую строчку в хит-параде всеобщей ненависти занимает Алое Братство (Scarlet Brotherhood) – орден монахов, убийц и воров. Эта организация железной рукой правит обширными болотистыми территориями, практически недоступными посторонним. Относительно недавно были разоблачены внедренные агенты Братства. Ими оказались доверенные советники почти всех владык Flanaess, что породило атмосферу страха и недоверия при дворах.

Есть в *D&D* легендарные артефакты, о которых слышал практически каждый игрок. Это *Hand of Vecna и Eye of Vecna*. Vecna был могущественным магом-завоевателем древности, впоследствии ставший личем. Однако его империя развалилась, а он сам был уничтожен после битвы с собственным лейтенантом Касом. В частях его изуродованного тела осталась жить магия титанической силы. Столь велика была его слава при жизни (и после), что ему стали поклоняться как богу – таковым он и стал, сначала полубогом. Не успел Vecna вернуться на Oerth, как некие Темные Силы похитили его и заточили в мир-тюрьму (известный как *Ravenloft*). Совсем недавно Vecna организовал свой побег (использовав похищенную энергию одураченного им Iuz'а) и попытался «переформатировать» мироздание согласно своим желаниям. Только чудо и несколько удачливых приключенцев помешали сему зловещему плану. В результате основы вселенной были поколеблены (так объясняется переход от космологии *AD&D* к *D&D3*), сам Vecna поднял свой статус до младшего божества, а Iuz'у посчастливилось воскреснуть...

Но случилось так, что многие из упомянутых сил Зла собрались вместе чтобы направить свою силу на обретение еще большей власти – власти над первоосновами мироздания...

Стихийное Зло

В далеком теперь 1979 году компания TSR, Inc. опубликовала модуль (приключение) ***The Village of Hommlet.*** Эта история стала необычайно популярной. Спустя шесть лет, в 1985 году было опубликовано продолжение/расширение, включавшее в себя сюжет оригинального модуля. Оно получило название ***T1-4 The Temple of Elemental Evil.*** Это приключение до сих пор считается одним из самых популярных и самым знаменитым за всю историю ролевых игр. В 2001 году компания ***Wizards of the Coast*** (теперешний владелец системы *D&D*) выпустила в свет мега-модуль ***Return to the Temple of Elemental Evil.*** Спустя девять лет после событий оригинального приключения зло опять вернулось в руины Храма. В ходе нового грандиозного приключения герои снова должны исследовать заброшенную цитадель. В этом модуле дается новое, еще более ужасное объяснение всего происходившего здесь все прошедшие годы.

Но все это дело будущего, по крайней мере, для компьютерных ролевиков. А пока что на дворе год этак 579 CY (common year, всеобщее летоисчисление). До начала опустошительных Greyhawk Wars еще несколько лет, на континенте царит относительное затишье. Известно, что работа приключенцам найдется всегда и везде. Девяносто процентов приключений начинаются одинаково – партия героев забрела не в то время и не в то место. И этот раз не стал исключением. Тем самым «местом» стал поселок Хоммлет... Шестнадцать лет назад силы Добра одержали здесь тяжелую, но важную победу над силами Зла. Однако не все его корни были выкорчеваны. Завершить «зачистку» вслед за поколениями ролевиков предстоит теперь вам!



Read Me

Альтернатива телевидению под редакцией Кена Брауна

ОЧКОВТИРАТЕЛЬСТВО

Горячая двадцатка CGW на 2003

Пришло время заглянуть в наш магический кристалл. Редакция CGW

То, что мы еще не отобрали лучшие игры прошедшего, 2002-го года, вовсе не означает, что мы не можем заглянуть в будущее и попытаться вычислить главные хиты наступающего, 2003-го. В прошлый раз у нас это получилось довольно неплохо – прогнозы *CGW* оказались точны на 90%. Что касается той единственной ошибки... Да, мы действительно верили, что Valve выпустит *Counter-Strike: Condition Zero.* Мы и сейчас продолжаем с надеждой ждать эту игру, но мудро воздерживаемся от каких-либо прогнозов на данную тему.

Итак, вот наш список. Нам потребовалось совсем немного времени, чтобы ужать его до требуемых 20 позиций, т.к. индустрия PC-игр сейчас находится на подъеме, и выбирать есть из чего. Так что не слушайте пессимистов, предвещающих скорую гибель компьютера как игровой платформы, а срочно апгрейдите свой аппарат – он вам еще не раз понадобится в течение следующих 12 месяцев.



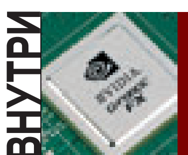
EverQuest II

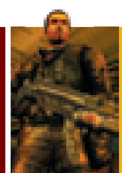
Unreal II

Freelancer

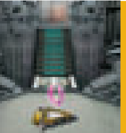
Tron 2.0

ВНУТРИ


GEFORCE FX
Чего ждала Nvidia и что будет дальше?
страница 30


CONDITION ZERO
Что происходит с *Counter-Strike*?
страница 29


***WOLF* ADD-ON**
Возвращение Return to Castle Wolfenstein.
страница 31


UT2003 BONUS PACK
Бесплатный кусок пирога от Epic.
страница 32

EverQuest II

Признанный тяжеловес жанра MMORPG готовится разрешиться сиквелом, выход которого намечен на конец 2003. Поменяется абсолютно все – графический движок, структура классов, система боя, магия и т.д. Однажды *EQ* уже смог завоевать весь мир, и его продолжение однозначно заслуживает вашего внимания. А вообще-то в следующем году запланирован выход целой плеяды онлайновых ролевых игр нового поколения, и между ними развернется грандиозное сражение за кошельки геймеров.

Star Wars Knights of the Old Republic

Взяв казавшийся непреодолимым барьер *«Dungeons & Dragons»*, компания Bioware не намерена останавливаться на достигнутом. Ее следующая цель – *«Star Wars»*, Святой Грааль научной фантастики. Действие новой RPG от канадских докторов разворачивается за 4000 лет до первого дебюта Анакина Скайуокера на большом экране – во времена кровавой войны между Джедаями и Ситхами. О том, на какую роль в *SW: KOTOR* приглашен рейнджер Минск, авторы пока хранят упорное молчание.

Splinter Cell

Том Клэнси подарил свое громкое имя лучшей стелс-игре со времен незабвенного *Thief*. К черту борьбу с терроризмом! Наш новый герой – ниндзя XXI века. В общем, похоже, что данный порт с Xbox станет одним из главных событий 2003 года на PC. Подробнее об игре см. в рубрике Cover Story.

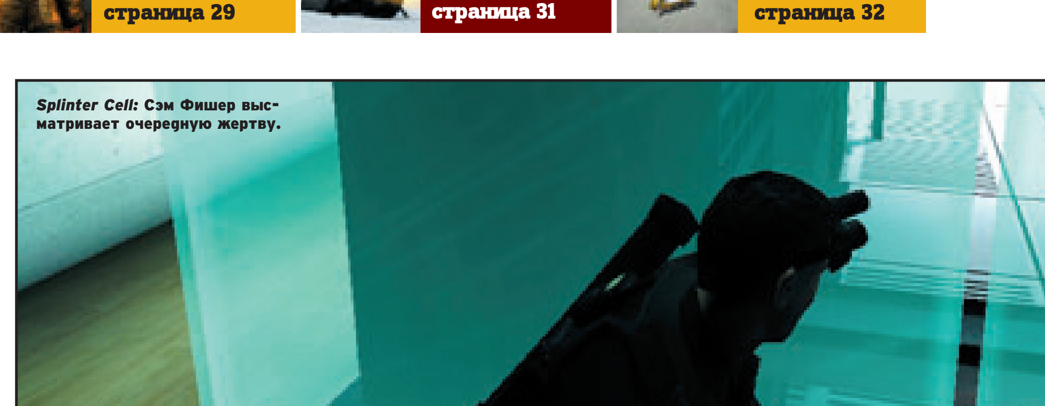
Star Wars Galaxies

Если честно, мы считаем новую трилогию *«Звездных войн»* полным отстоем. Но это отнюдь не мешает нам с огромным нетерпением ждать онлайнового воплощения вселенной *Star Wars* от Sony Online. Ну кто устоит перед соблазном почувствовать себя в роли джедая-вуки или танцовщицы-Twi'Lek!..

Tron 2.0

Признанный мастер в деле изготовления шутеров от первого лица – компания Monolith – готовит очередной графический шедевр по мотивам диснеевского фильма 20-летней давности. Уникальный эффект свечения, сносящий крышу геймплей в стиле *System Shock 2*, навороченный сюжет с множеством скриптов – все говорит в пользу того, что нас ждет реальный кандидат на звание Лучшего Шутера 2003 года.


Уоррен Спектор клянется, что мир Deus Ex 2 получится еще более логичным и живым, чем было в предыдущей части.


***Splinter Cell:* Сэм Фишер высматривает очередную жертву.**

Deus Ex 2: The Invisible War

«В первом *Deus Ex* была пара недочетов, но все они будут исправлены в *DX2*», – говорит ведущий дизайнер Уоррен Спектор (Warren Spector). Более реалистичная физика, поумневший AI, проработанный дизайн миссий, а также по-настоящему живой и дышащий мир – вот фишки, с помощью которых *DX2* собирается превзойти сумасшедший успех своего предшественника и установить новые стандарты жанра Action/RPG.

Unreal II: The Awakening

Игра, в которой вам выдается ружье, стреляющее пауками, не может быть плохой по определению. *Unreal II* – это наш ответ Halo, это передовая графика, разнообразный и увлекательный геймплей, мощный сюжет и обширный арсенал в одном флаконе. Еще один претендент на звание Лучшего Шутера 2003 года.

Freelancer

Эта игра пребывает в разработке уже более трех лет. Она даст нам возможность путешествовать по бескрайним просторам космоса, торговать, прятаться от представителей власти и вволю заниматься грабежами. Погружение в мир *Freelancer* с лихвой вознаградит преданных фанатов за столь долгое ожидание.

C&C: Generals

Типичный представитель «игр с родословной» *C&C: Generals* не посрамит славные традиции серии *Red Alert*. А увлекательнейший многопользовательский режим с участием трех совершенно непохожих друг на друга сторон гарантирует *«Генералам»* долгую и счастливую жизнь.

Мы с огромным нетерпением ждем *Star Wars: Galaxies*. Ну кто устоит перед соблазном почувствовать себя в роли джедая-вуки или танцовщицы-Twi'Lek!..

Republic

Может ли игра о российской политике быть интересной? На основании того, что мы видели на прошлогодней выставке E3, рискнем предположить, что да, может. Игроку предстоит бороться за власть, используя для этого все способы и средства, – как честные, так и не очень. А самое главное – это будет первая стратегия, которая подарит нам свободу, сравнимую с той, что была в *GTA3* и Morrowind.

ТЕМНЫЕ ЛОШАДКИ



Вот уже третий год подряд первой в списке темных лошадок стоит *Half-Life 2*. Мы возлагаем огромные надежды на продолжение лучшей игры всех времен и народов, но когда же она все-таки выйдет? Увы, ответа на этот вопрос не знает никто, даже Valve.

С другой стороны, *Doom III*, похоже, появится-таки на прилавках магазинов уже в этом году. Почему же он попал в разряд «темных лошадок»? Да потому что все знают, какая у него будет графика, но никто не имеет ни малейшего понятия о геймплее. Мы ждем выхода *Doom III* не менее страстно, чем все остальные, но предпочитаем воздерживаться от каких-либо оценок до того, как сами в него поиграем.

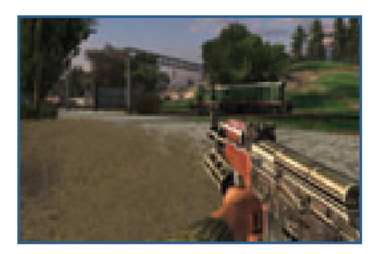
Вполне возможно, *Rainbow Six: Raven Shield* окажется достойным наследником незабвенного *Rogue Spear*, но почему-то мы сомневаемся, что он будет таким же оригинальным и отточенным. Кроме того, нам всем нравится *Rise of Nations*, но, опять же, мы должны вначале сами увидеть, как элементы «Цивилизации» будут работать в *Age of Empires*-подобной RTS.

Название *Full Throttle 2* мы всегда произносим благоговейным шепотом. Ну разве можно не любить игру, позволяющую вам надирать противникам задницы и ездить на монструозном мотоцикле? Конечно, ужасно обидно, что в разработке не принимает участия Тим Шафер (Tim Schafer), но хочется надеяться, что дизайнеры Lucas и без него сделают все как надо.



С нескрываемой радостью и, более того, гордостью предлагаем вашему вниманию десятку самых заметных отечественных (и не совсем) проектов, которые увидят свет в 2003 году. Мы уверены, что будем в это играть. Мы не сомневаемся, что в это будете играть и вы. И главное, мы убеждены, что игрушки из представленного списка не обойдут стороной наших западных коллег.



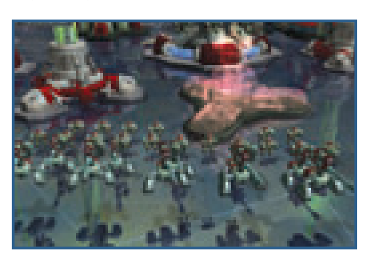


S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Фантастический экшен *S.T.A.L.K.E.R.* от украинской студии GSC Game World по праву считается одним из самых ожидаемых проектов года. Потрясающая атмосфера, сдобренная захватывающим сюжетом, сногсшибательная графика и затягивающий геймплей, который сочетает в себе элементы stealth, survival и RPG. Поистине гремучая смесь!

Корсары 2

Вторая часть нашумевшей приключенческой игры от «Акеллы» обещает стать настоящим скачком вперед. В активе – куча нововведений и доработок, а также умопомрачительное графическое исполнение, ради которого придется разориться на GeForce 4. Скриншоты из игры, поверьте, не уступают творениям Айвазовского. Ну и плюс ко всему романтика морских приключений...



Периметр

«Периметр» от неординарных KD-LAB'овцев – единственная в своем роде real-terraforming strategy, в которой позволяется деформировать ландшафт в реальном времени. Кроме того, игра подкупает своим проникновенным сюжетом, продуманным до мельчайших деталей и повествующим о Движении Исхода. Развернутое превью этой нестандартной и исключительно многогранной игры, составленное по личным впечатлениям редакции *CGW RE*, ищите в следующем номере *CGW*.

Блицкриг

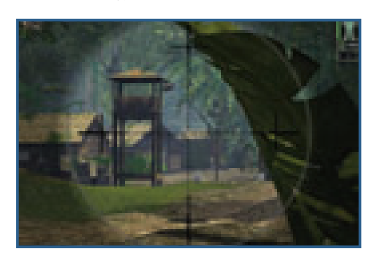
Новый эталон от «Нивала» в стане WWII-стратегий. Читайте наш эксклюзивный разбор игры уже в этом номере журнала. Однозначный «Выбор редакции».

Демиурги 2

Создатели прислушались к общественности и пересмотрели все аспекты геймплея первой части, сохранив при этом обаяние игрового процесса. Теперь нет необходимости искать руны, ими по умолчанию комплектуются заклинания. Вы уже прыгаете от счастья? Не разбудите соседей! Одним словом, какими бы вы хотели видеть *«Демиургов»*.

Silent Storm

Слияние пошаговой стратегии и RPG на тематику Второй Мировой. Ежели желаете, трехмерная вариация хитового *Jagged Alliance*. Еще один достойный проект, готовящийся к выпуску в недрах «Нивал».



Xenus

Многообещающий шутер с элементами RPG, adventure и автосимулятора от украинской студии Deep Shadows. Одна из главных фишек проекта – огромный, не делимый на уровни, живой мир, который удалось реализовать с помощью мощного трехмерного движка.



Homeplanet

Крайне уверенный в себе космический симулятор от московской студии Revolt Games. К тому же первый в России. Игра, идея создания которой родилась чисто случайно. И, судя по всему, совершенно не зря. Дело в том, что проект является прологом к 3D-экшену *Neuro*.

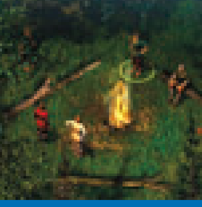
Сфера

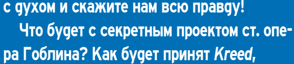
Первая российская MMORPG от компании «Никита». Комментарии, как говорится, излишни. Смазливая, нелинейная, площадью в 200 квадратных километров многопользовательская онлайновая ролевая игра. Кстати, в прошлом выпуске *CGW RE* вы могли найти подробное превью игры.

Князь 2

Первая часть игры разошлась немыслимым тиражом, так что разработка продолжения являлась лишь вопросом времени. На самом деле, о проекте до сих пор почти ничего не известно. С целью прояснить ситуацию мы решили совершить судьбоносный визит в офис «1С». В следующем номере *CGW RE* мы поделимся с вами всей добытой информацией.

ТЕМНЫЕ ЛОШАДКИ





Вот уже шестой (!) год подряд первой в списке темных лошадок стоит «*Всеслав Чародей*». Надежда на то, что игра все-таки выйдет все еще тлеет в наших душах. В любом случае все прогрессивное геймерское сообщество должно получить ответ от господ из Snowball. Ребята, соберитесь с духом и скажите нам всю правду!

Что будет с секретным проектом ст. опера Гоблина? Как будет принят *Kreed*, называемый всеми убийцей *DOOM III*? Какие новые и достойные проекты будут заявлены в этом году нашими талантливыми разработчиками? Пока не известно, но мы будем держать вас в курсе.

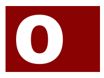
В любом случае, всем стоить присматриваться к анонсам отечественных продуктов – наконец-то они вышли на новый уровень. Для этого стоит лишь посмотреть на нашу российско-украинскую десятку.

Концепт-арт оперативника французской команды GIGN.

UPDATE

Что происходит с Condition Zero?

И почему все игры от Valve имеют тенденцию бесконечно откладываться? Кен Браун



Одно из двух: или весь штат компании Valve сплошь состоит из людей, во что бы то ни стало желающих достичь совершенства, или же они проводят больше времени, играя в игры, чем их разрабатывая. Я лично ни капли не был удивлен, узнав об очередном переносе *Counter-Strike: Condition Zero*. Но вопрос по-прежнему остается открытым: как умудряется эта компания сочетать два совершенно несовместимых качества: способность превращать в золото все, к чему она прикасается, и медлительность садовой улитки?

История разработки *Condition Zero* напоминает сложно закрученную спираль, которую мы сейчас попытаемся распутать. Игра зародилась в недрах ныне покойной компании Rogue Entertainment, а затем перебралась в Valve. Несколько месяцев спустя проект перешел к студии Gearbox, ставшей известной благодаря адд-ону *Half-Life Blue Shift*. Но что-то явно не заладилось или у Valve, или у самой Gearbox, потому что игра перекочевала под крыло Ritual. Послужной список этой техасской студии со штаб-квартирой в Далласе отличается редкостной пестротой (здесь и *Sin*, преждевременно выброшенный на рынок из-за жадности Activision, и неоднозначный *Heavy Metal F.A.K.K. 2*).

Впрочем, в последнее время в царящем вокруг *Condition Zero* хаосе начала проступать кое-какая конкретика. Арт-директор студии Ritual Роберт Эткинс (Robert Atkins) и ведущий дизайнер Том Мастейн (Tom Mustaine) любезно согласились рассказать нам, как у них идут дела. Они подтвердили, что идейно игра по-прежнему остается «однопользовательским *Counter-Strike*» для фанатов, уставших постоянно разлетаться на фраги, а также геймеров из стран третьего мира и Канады – с медленным выходом в Интернет или вообще без такового.

Несмотря на то что *CZ* позиционируется как одиночная игра, в нем нет единого сюжета. В различных сценариях вам предстоит примерить форму нескольких элитных отрядов по борьбе с терроризмом – американского Navy SEALs, британского SAS и французского GIGN. Роберт Эткинс говорит, что отсутствие сюжета дает дизайнерам больше свободы и гибкости в проработки отдельных миссий – ведь обстановка, персонажи и задания постоянно меняются. «Игра не теряет остроты и накала от миссии к миссии, каждый раз чем-нибудь вас удивляя», – поясняет он.

Команда Ritual потратила долгие недели на изучение реальных ситуаций и событий, которые послужат основой для миссий *Condition Zero*. Вот несколько примеров того, что нам следует там ожидать:

– Ваша команда должна остановить захваченный террористами российский атомный ледокол до того как он врежется в доки маленького норвежского городка, вызвав мощный ядерный взрыв.

– Вас выбрасывают с парашютами над тропическими джунглями Колумбии, чтобы перебить войска наркобаронов. Конечная цель – уничтожить их производственную базу и спасти взятых в заложники местных политиков.

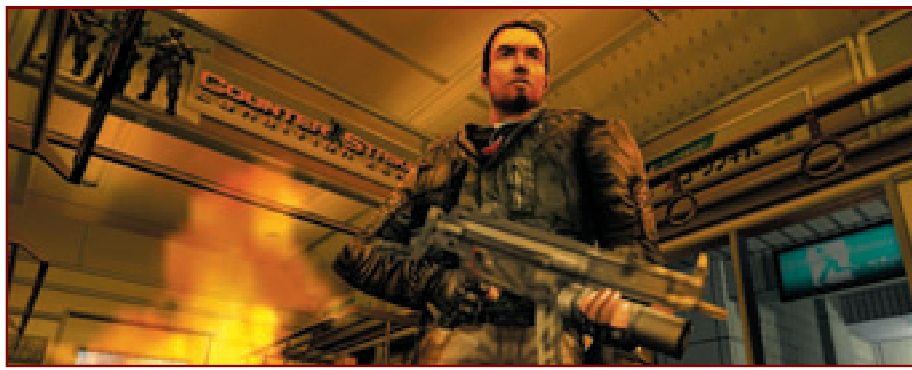
– На банк в Майами Бич совершено вооруженное нападение. В полицию стреляют из автоматического оружия, есть сведения о потерях внутри помещения. Налетчики захватили заложников и требуют бронированную машину, угрожая в противном случае всех перебить.

В распоряжении игроков будут все стволы из *Counter-Strike* плюс 10 новых видов оружия и экипировки, включая полицейский щит и автоматы Galil и FAMAS. Как и в классическом *CS*, вам предстоит действовать в составе команды управляемых AI бойцов, которые будут выполнять самые разнообразные задания. «С помощью реалистичной анимации и многочисленных скриптов мы собираемся наделить каждого бойца неповторимой индивидуальностью», – говорит Том Мастейн.

Роберт Эткинс добавляет, что сейчас они работают над различными событиями, которые будут происходить во время миссий, – уникальными смертями, диалогами, а также анимацией, которая заставит вас относиться к персонажам как к живым людям: «Вы увидите, как, поймав пулю, они будут скатываться вниз по лестнице, как будут прыгать из окон, на лету стреляя в вас, и оттаскивать с поля боя раненых товарищей». К сожалению, миссии *Condition Zero* нельзя будет проходить с другими живыми игроками в кооперативном режиме, но их с лихвой заменят умные боты.

Если только Valve или Ritual не продлят и без того безумно долгую историю разработки *Condition Zero*, то игра выйдет уже в начале этого лета.

Вы увидите, как персонажи будут скатываться вниз по лестнице, прыгать из окон, на лету стреляя в вас, и оттаскивать с поля боя раненых товарищей.



Персонажи выглядят весьма неплохо, ведь они теперь состоят из вдвое большего числа полигонов, чем в оригинальном *Counter-Strike*.



«Боб, мне ДЕЙСТВИТЕЛЬНО очень нужно отлить!»

3D-УСКОРИТЕЛИ

Radeon берет тайм-аут. Nvidia наносит ответный удар!

GeForce FX горячится настолько сильно, что в обязательном порядке требует воздушный вентилятор (не показан на рисунке), который может закрыть первый PCI-слот вашего компьютера.

GeForce FX – слишком рано или слишком поздно?

Уильям О'Нил

Чего железячная индустрия никогда не умела, так это хранить секреты. В завесе тайны, окутывающей NV30, – новый чипсет от компании Nvidia, который многие прочат в убийцы Radeon, – дыр намного больше, чем целых мест. Слухи о технических возможностях NV30 начали просачиваться в прессу еще в марте прошлого года, но лишь в ноябре корпорация официально обнародовала то, что мы и так уже давным-давно знали: NV30 – это феноменально мощный графический чип.

Сама карта получила при крещении имя GeForce FX (аббревиатура FX подразумевает две вещи: потрясающие «effects» и то, что в разработке чипа участвовали бывшие сотрудники 3dfx, переметнувшиеся в Nvidia). Она построена на совершенно новой архитектуре – подобный революционный скачок можно сравнить только с переходом от технологии GeForce2 к GeForce3. Представители Nvidia категорически отвергают все предположения, что главное нововведение GeForce FX – увеличившаяся мощность. Они утверждают, что создали ни много ни мало совершенно новый программируемый процессор, поддерживающий множество инновационных фишек, которые существенно облегчат жизнь разработчикам игр.

К сожалению, на данный момент GeForce FX еще не поступил в продажу. Изначально предполагалось, что первые карты появятся на прилавках магазинов еще в конце 2002 года, затем Nvidia отложила выход GeForce FX на февраль. Сам факт переноса породил многочисленные слухи и пересуды, но, по всей видимости, главной его причиной было желание компании уменьшить размер транзисторов с 0.15 до 0.13 микрон - чтобы снизить энергопотребление и тепловыделение. Кроме того, чтобы соответствовать спецификациям DirectX 9, чип NV30 должен состоять, как минимум, из 125 миллионов транзисторов (это вдвое больше, чем у GeForce 4), т.к. DX 9 требует поддержки операций с плавающей точкой.

Карта быстрая – с этим никто не спорит. Вот только игр, поддерживающих ее навороты, – раз-два и обчелся.

В отличие от карты Radeon 9700, использующей интерфейс памяти 256-bit DDR-1, GeForce FX использует интерфейс 128-bit DDR-2, который инженеры Nvidia считают более быстрым и эффективным. Представители компании отказались называть тактовые частоты, на которых будет работать GeForce FX, но «случайно» проговорились, что одна из модификаций будет иметь частоту порядка 500 MHz. Как и Radeon 9700, GeForce FX будет поддерживать AGP 8x, хотя на данный момент эта фишка представляет лишь чисто академический интерес.

Поскольку мы еще не имели возможности подержать GeForce FX в руках, воздержимся пока от каких-либо прямых сравнений его с Radeon 9700. Представители Nvidia утверждают, что в среднем по производительности их детище будет опережать Radeon 9700 на 30-50%, а конкретно в *Doom III* – на 40%. Здесь, правда, нужно вспомнить, что *Doom III* заточен в основном под DX 8. Как и R9700, GeForce FX потребуется для работы дополнительное питание. Но, в отличие от R9700, GeForce FX будет работать даже если вы не подсоедините дополнительный кабель, просто его частота окажется понижена.

Прекрасно зная, как геймеры падки на новейшие навороченные железки, я лично не буду удивлен, если народ бросится хватать GeForce FX по 400 долларов. Но не следует забывать, что в феврале, на который намечено появление данной карты в продаже, уже останется совсем немного времени до выхода «нашего ответа» от ATI (гипотетического R10000). А если еще вспомнить, что игр, РЕАЛЬНО поддерживающих все эти новомодные фишки, – раз-два и обчелся, то можно сделать вывод, что мы снова оказались в ситуации, когда развитие игрового железа на годы опережает развитие собственно игр.



Обычно чтобы изменить вид объекта, требуется менять наложенные на него текстуры. Но GeForce FX поддерживает вортексные и пиксельные шейдеры, позволяющие, в частности, покрывать автомобиль ржавчиной без замены текстур.

	ATI Radeon 9700	Nvidia GeForce FX
Частота ядра	325MHz	500+ MHz
Частота памяти	310MHz (DDR-1)	500+ MHz (DDR-2)
Количество пиксельных конвейеров	8	8
Максимальная скорость закрашивания	2.6 гигапикселей в секунду	4 гигапикселя в секунду
Шина памяти	256-bit	128-bit
Максимальная пропускная способность памяти	19.8 GB/сек	16 GB/сек
Технологический процесс	0.15 мк	0.13 мк
Максимальный объем памяти	256MB	1GB


Адд-он к *Return to Castle Wolfenstein* состоит из серии миссий в тылу врага, которые вам предстоит пройти в составе взвода американских рейнджеров. Чем-то напоминает *Medal of Honor*, не находите?

РАЗВЕДКА

В тылу врага... Опять.

Возвращение *Return to Castle Wolfenstein*. Даррен Глэдстоун

Как правило, всевозможные expansion packs – это или патчи, или кургузые адд-оны, притворяющиеся самостоятельными играми. Но, похоже, у *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory* действительно есть шанс стать чем-то оригинальным и самобытным. Два главных изменения по сравнению с оригинальной игрой заключаются в том, что, во-первых, вам предстоит сражаться с фашистскими СОЛДАТАМИ (а не мутантами или зомби), а во-вторых, что отныне вы действуете не в одиночку.

Оказывается, до того как очутиться в замке *Wolfenstein*, вы возглавляли отборный взвод рейнджеров армии США, заброшенный на оккупированную немцами территорию. Соответственно, в expansion pack'е, служащим прицепом к оригинальной игре, вам предстоит «заново пережить» серию операций, осуществленных вашим отрядом в тылу врага. Первое впечатление от *Enemy Territory* – что-то вроде *Rogue Spear*, только больше экшена. Компьютер очень неплохо управляет вашими товарищами по команде, и, похоже, их AI является предметом особой гордости разработчиков. Исполнительный директор id Software Тодд Холленшед (Todd Hollenshead) объясняет: «В одиночной кампании каждый из членов группы обладает уникальной индивидуальностью. Помимо наборов умений, они различаются еще совершенно разными моделями поведения». Например, если вы прикажете медику наступать, он хоть и с неохотой, но подчинится команде, однако при этом у него хватит мозгов при первой же возможности спрятаться в укрытие.

Возможность позвать на помощь медика, отдать приказ инженерам и проложить маршрут для пехотинцев даст игроку полное ощущение участия в настоящей многопользовательской сессии, причем для этого ему даже не нужно будет иметь выход в Интернет. А к тому моменту как вы созреете для настоящей сетевой игры с живыми партнерами, Activision обещает выпустить 15 дополнительных мультиплеерных карт с новыми умениями у старых классов (например, инженеры научатся строить мосты) и новыми профессиями вроде *Covert Ops*, способного ползать со снайперской винтовкой и обнаруживать мины. Выход *Enemy Territory* намечен на конец марта 2003 года.

ПОМОЕЧНЫЙ НЫРЯЛЬЩИК

Добываем золотишко из корзин для уцененных товаров. Тьерри Нгуен

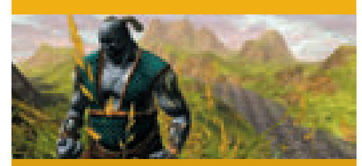
Разочарование от адд-она к *Civilization III* оказалось настолько сильным и заразительным, что дети плакали в своих колыбельках, а домашние животные ударялись в беспричинную панику. Не поддавайтесь страху! Потратьте 30 баксов, отложенные на покупку *Play the World*, на приобретение двух лучших стратегий современности и классного безбашенного шутера. И пусть на ваших лицах играет злорадная улыбка при виде несчастных, сжигающих свои кровные сбережения на оскверненном алтаре *Civilization III: Play the World!*.



Kohan: Immortal Sovereigns $15

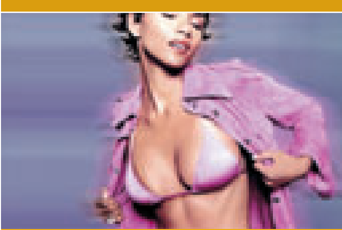
Shogun: Total War $10 | Serious Sam $5 | Civ III: Play the World $30

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



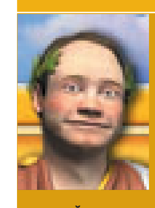
ХОРОШИЙ: ASHERON'S CALL 2

Вы только полюбуйтесь на это чудо – запуск онлайновой RPG прошел без сучка и без задоринки! Всего лишь пара-тройка незначительных проблем, исправленных Microsoft еще до того, как большинство пользователей их заметили. Сидящие в нашей редакции RPG-маньяки уже нырнули в этот омут с головой – посмотрим, что они скажут, вынырнув. Ждите в следующем номере подробный обзор игры.



ПЛОХОЙ: 007 NIGHTFIRE

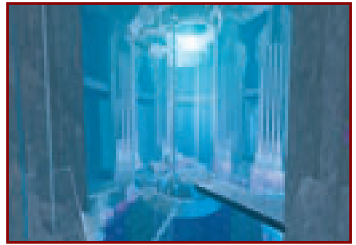
Черт побери! В первый раз нехорошее предчувствие по поводу этой игры возникло у нас, когда мы услышали, что из PC-версии убраны потрясающие гонки на Aston Martin, которые будут на всех приставках. Отличная идея! Конечно, все ведь знают, что PC-геймеры не любят, когда в играх попадаются классные и захватывающие моменты! Они предпочитают нудный и безликий геймплей!.. Именно его мы и получили – как говорится, за что боролись, на то и напоролись. Приносим извинения всем читателям, которых мы ввели в заблуждение своей ноябрьской «Темой Номера». Скорее всего, дело здесь в буферах Халли Берри, из-за которых мы потеряли последние остатки мозгов...

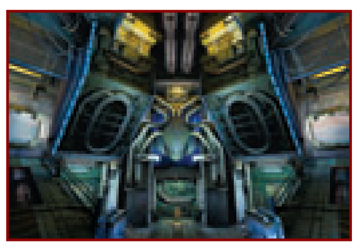


ЗЛОЙ: CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD

Отличный адд-он к величайшей игре всех времен и народов, созданный одним из лучших игровых дизайнеров нашей планеты оказался... дутым мыльным пузырем. Да еще и забагованным до состояния полнейшей неиграбельности. Ужасающее фиаско. Да, мы знаем, что патч уже выпущен. Но подобные вещи НЕ ДОЛЖНЫ происходить с играми, носящими имя *Civilization*. Какое разочарование!.. Сид, как ты мог?..







FREEWARE

UT2003 Bonus Pack

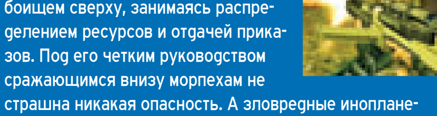
Еще один вкусный кусочек *UT* от компании Epic – с новыми картами и игровыми режимами. **Кен Браун**

Одним из главных достоинств компании Epic является бескорыстность – единожды купив ее игру, вы можете в дальнейшем рассчитывать на многочисленные бесплатные бонусы и подарки. Эти парни не будут требовать с тебя $13 за крошечный адд-он с несколькими захудалыми картами (кто не понял – я намекаю на Microsoft'овские Mech Pack'и). Epic сделает настоящий классный *Bonus Pack* с новыми артами, уровнями и режимами и подарит его вам совершенно бесплатно.

Выпустившие в свое время целых три *Bonus Pack*'а для *Unreal Tournament*, разработчики Epic в данный момент заняты созданием первого адд-она к *UT2003*, выход которого ориентировочно намечен на начало 2003 года. По словам ведущего дизайнера Клиффа Блежински (Cliff Bleszinski), *Bonus Pack* будет содержать, по меньшей мере, семь новых карт, включая карты для турниров один на один, более крупные Deathmatch-карты, а также уровни для режимов CTF, Domination и Bombing Run. Кроме того, там будет, как минимум, два новых типа игры: Last Man Standing и Mutant. В режиме Mutant один из игроков является тем самым «мутантом» и должен убегать от остальных. В качестве бонуса ему выдаются невидимость и повышенная скорость, а у преследователей есть радар, с помощью которого они отслеживают перемещения мутанта.

По словам Клиффа Блежински, *Bonus Pack* будет щеголять полностью обновленным артом – т.е. новые карты не будут иметь ничего общего с уровнями из оригинального *UT 2003*. Кроме того, в комплекте с адд-оном будет поставляться плеер Ogg Vorbis, который позволит игрокам прослушивать во время игры собственные записи. Ориентировочный размер скачиваемого файла – 50 MB.





ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл-Бэйкер

Два супермода

Natural Selection

(www.natural-selection.org)

Только-только мы все пришли к выводу, что движок *Half-Life* отслужил свой век и отправился на заслуженный отдых, как вдруг, откуда ни возьмись, появляется *Natural Selection*. Хотя сама идея натравить группу хорошо вооруженных десантников на кровожадных алиенов далеко не нова, поверьте, Natural Selection преподнесет вам массу приятных сюрпризов. Этот мод сочетает ураганный шутер с не менее ураганной RTS – т.е. он включает систему сбора ресурсов, используя которые можно создавать юнитов, снаряжение и оригинальную систему управления, при которой один из десантников выполняет функцию командира. Указанный командир наблюдает за разворачивающимся побоищем сверху, занимаясь распределением ресурсов и отдачей приказов. Под его четким руководством сражающимся внизу морпехам не страшна никакая опасность. А зловредные инопланетяне обладают пренеприятнейшей способностью эволюционировать в других, более мощных юнитов – при условии, что у них есть для этого время и ресурсы.

Wild West

(www.the-wildwest.co.uk)

Ирония судьбы – отличный шутер про американский Дикий Запад был создан чисто английской командой. Данная конверсия игры *Return to Castle Wolfenstein* включает все необходимые атрибуты – от ковбоев с ружьями до мексиканских «бандитос», всаживающих ножи вам в спину. Уровни разнообразны и выдержаны в стиле классических вестернов – золотой прииск, гасиенда губернатора и т.д. Единственное, чего здесь сильно не хватает – это музыки.

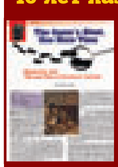
5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В РЕДАКЦИИ CGW

5 лет назад, февраль 1998



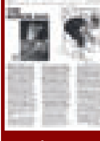
Пять лет назад США потрясали бесконечные перестрелки в школах - большая часть тогдашних новостей была посвящена юным геймерам, убивающим своих одноклассников из папиных ружей. На фоне той кровавой вакханалии двухстраничная реклама *10 Six* с ружьем, нацеленным в голову спящему человеку, казалась безобидной шалостью. Прошло время. Количество насилия в играх не уменьшилось ни на йоту, но шокирующие картинки вроде описанной выше или рекламы игры *Blood*, где парень отмокал в ванной, полной человеческой крови, стали достоянием истории.

10 лет назад, февраль 1993



В следующий раз, когда вы будете лить крокодиловы слезы по ушедшему «Золотому веку компьютерных игр», вспомните, что десятилетие назад установка патча к игре была не менее геморройным делом, чем, скажем... попытка изнасиловать инопланетянина. Задолго до появления программ автоматического обновления и высокоскоростных линий выхода в Интернет *CGW* ежемесячно публиковал страничку Patch File. Прочитав ее, несчастные пользователи могли попытаться найти и скачать нужный им патч с BBS, используя тогдашние 14.4-модемы и платя за каждый час доступа. Впрочем, был и альтернативный вариант: написать издателю и попросить его выслать вам по почте дискету. Как правило, это оказывалось и проще, и быстрее.

15 лет назад, февраль 1988



Ужас, ужас... Самые сокровенные страсти, хобби и привычки сотрудников *CGW* были выставлены на всеобщее обозрение. Бесстрашные читатели, не выбросившие журнал в ближайший мусорный бак сразу после покупки, узнали о нас столько нового... Какое эклектичное зрелище! Оказывается, наш издатель увлекается фотографированием звездного неба и танцами. Джонни Уилсон обожает комиксы, драму и хоккей. А менеджер по рекламе Кэрол Эндрюс любит вязать, готовить и принимать гостей. Можно не сомневаться: Кэрол никогда не устраивала у себя на дому многодневную D&D-посиделку – одно такое мероприятие раз и навсегда отбило бы у нее всю любовь к гостям...

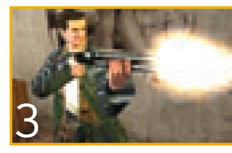
ХИТ-ПАРАД

CGW топ 20

Новый, самый объективный хит-парад! 20 игр, отобранных нашими читателями.







МЕСТО	ИГРА (ИЗДАТЕЛЬ)	РЕЙТИНГ
1	**Grand Theft Auto III** (Take 2 Interactive)	★★★★★
2	**WarCraft III** (Blizzard/Vivendi)	★★★★☆
3	**Max Payne** (GodGames)	★★★★☆
4	**Unreal Tournament 2003** (Infogrames)	★★★★☆
5	**Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast** (LucasArts)	★★★★★
6	**Medal of Honor: Allied Assault** (EA)	★★★★½
7	**Diablo II: Lord of Destruction** (Blizzard/Vivendi)	★★★★★
8	**Hitman 2** (Eidos)	★★★★½
9	**Battlefield 1942** (EA)	★★★★½
10	**The Elder Scrolls: Morrowind** (Bethesda)	★★★★½
11	**Mafia** (Take 2)	★★★½☆
12	**Neverwinter Nights** (Infogrames)	★★★★½
13	**Age of Mythology** (Microsoft)	★★★★☆
14	**No One Lives Forever 2** (Sierra)	★★★★½
15	**Civilization III** (Infogrames)	★★★★★
16	**Aliens Versus Predator 2** (Sierra)	★★★★½
17	**Madden NFL 2003** (EA)	★★★★★
18	**Rollercoaster Tycoon** (Infogrames)	★★★★☆
19	**The Sims: Unleashed** (Maxis/EA)	★★★★★
20	**The Sims: Hot Date** (Maxis/EA)	★★★★½

В этом месяце мы представляем вам список не самых ПРОДАВАЕМЫХ, а самых ЛЮБИМЫХ нашими читателями игр. Читательский хит-парад был составлен по результатам опроса 1000 наших подписчиков, назвавших свои самые любимые игры за последние два года. Любой из вас тоже может проголосовать на нашем сайте – *www.computergaming.com* – а мы, со своей стороны, будем ежемесячно публиковать результаты этого онлайнового голосования. В общем, если вам очень хочется поиграть, но вы не знаете во что, то рекомендуем воспользоваться приведенной ниже таблицей – не прогадаете.





Комплект включает антенну, USB-устройство (или карту PCI) и диск с софтом.

НОВОСТИ

Штабеля и груды файлов

Устройство под названием Game Silo завалит ваш компьютер игровым навозом.

Кен Браун

Данная услуга предназначена для ненасытных фанатов, готовых продать свою бессмертную душу за игровые файлы, но не имеющих выделенного канала или же времени на скачивание многочисленных демо-версий и роликов. *Game Silo* – это беспроводное устройство, доставляющее файлы и не загружающее при этом вашу Интернет-линию. То есть вам, конечно, нужно быть подключенным к Сети – чтобы система опознала в вас своего подписчика, но сами файлы будут приходить через антенну, стоящую в вашей комнате и сбрасывающей их прямо на жесткий диск. По несколько раз на дню устройство будет загружать вам по 2-3 гигабайта трейлеров, демо-версий, скриншотов и патчей – иными словами, оставив компьютер включенным на несколько часов, вы их получите автоматически.

При копировании файлов на жесткий диск быстродействие компьютера снижается. Если в тот момент вы просто лазите по Интернету, то это не проблема, а вот если играете онлайновую партию в *UT2003*, то проблема и весьма серьезная... Впрочем, вы можете временно отключить антенну и получить файлы попозже – главное, включить ее обратно в этот же день. Производитель *Game Silo* говорит, что для гарантированного получения всех файлов необходимо, чтобы ваш компьютер был каждый день включен минимум в течение трех часов (а лучше еще дольше). Т.е. скачать свою «дневную дозу» в какое-то заранее определенное время, увы, нельзя.

Нельзя также заказывать определенные типы файлов. С этой точки зрения *Game Silo* напоминает телевизор – вы вынуждены смотреть то, что передает станция. А станция может передавать лишь то, что ей присылают издатели игр. На данный момент большую часть контента составляют игровые ролики и интервью с разработчиками. Попадаются также популярные демки и запароленные игры, но в основном приходят трейлеры, вступительные ролики, патчи и скриншоты.

Цена комплекта составляет менее $100, а ежемесячная оплата – $9.95. Провайдер (компания iBlast) уверяет, что у большинства пользователей установка и подключение занимают не более 30 минут. У нас в офисе при запуске системы возникли некоторые проблемы: один компьютер, на котором стояла система Windows XP, поперхнулся софтом, зато другой без проблем все установил и принял сигнал.

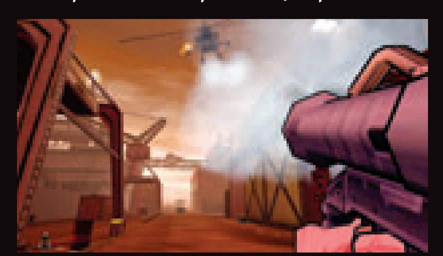
Кто же сможет воспользоваться услугой, предлагаемой iBlast? В данный момент она доступна лишь в некоторых частях США (Сан-Франциско, Окленд, Сан-Хосе, Лос-Анджелес Вашингтон, Балтимор, Атланта, Феникс и Сан-Диего). В течение 10 ближайших месяцев компания собирается охватить еще 150 городов США, для этого она уже подписала соответствующие контракты с крупнейшими американскими вещательными корпорациями. Ну а дальше... время покажет.

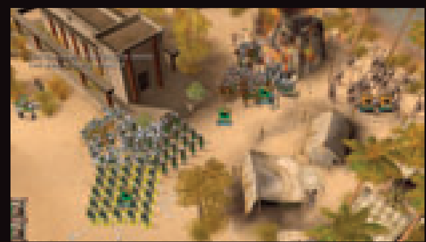
Большую часть контента составляют игровые ролики и интервью с разработчиками.

ИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Самые свежие догадки и предположения. Дай Лю

Всегда помните, что даты релизов – не более чем надежды издательских компаний. Более-менее обоснованными они становятся лишь тогда, когда процесс разработки практически завершен. Общее правило гласит: чем более отдаленную дату указывает издатель, тем ближе она к истине.







1 *XIII:* В декабрьском номере (#07/2002) мы поместили подробное Preview этого шутера, разрабатываемого по мотивам французского комикса, и единственной новой информацией, появившейся с тех пор, было объявление о переносе выхода игры на IV квартал 2003. *XIII* делается на движке *Unreal II* с использованием технологии cel-shading – в результате графика выглядит по-настоящему «мультяшно». Косвенным доказательством того, что игра выйдет еще не скоро, служит тот факт, что издатель, компания Ubi Soft, так до сих пор и не запустила ее англоязычный веб-сайт. Впрочем, и французская страничка тоже маловыразительна. Как только мы узнаем об игре что-то более конкретное, мы немедленно дадим вам знать.

2 *Praetorians:* Ребята, подарившие нам Commandos, расширяют сферу своей деятельности. Вместо очередной тактической головоломки они ваяют полноценную риал-тайм стратегию, действие которой происходит во времена Юлия Цезаря. Игра обладает отличной графикой и сочетает целый ряд реалистичных параметров (формации войск, разнообразные ландшафты) с играбельностью и ритмом традиционных RTS. *Praetorians* посвящены исключительно сражениям, и, кроме найма рекрутов в городах, никакого менеджмента ресурсов там не предвидится. Если все пойдет по плану, то очередное завоевание мира начнется уже в марте 2003 года.

3 *Delta Force: Black Hawk Down*: Одна из самых противоречивых игр со времен *GTA3* посвящена сомалийской операции «Возвращение надежды». Несмотря на то что ее авторов часто критикуют за неуважение к историческим реалиям Битвы при Могадишо, судя по всему, нас ждет отличный шутер, сочетающий реалистичную тактику с драйвом классических экшенов. Изначально предполагалось, что игра выйдет к Рождеству 2002 года, но теперь ее перенесли на первую половину 2003-го. По словам президента NovaLogic Ли Миллигэна (Lee Milligan), компания приняла решение «потратить еще некоторое время на доводку игры, чтобы после выхода та стала новым эталоном своего жанра».

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
1503 A.D. The New World	EA	I кв. '03
All American: The 82nd Airborne	Shrapnel	II кв. '03
American Conquest	CDV	II кв. '03
Battlefield 1942: The Road to Rome	EA	II кв. '03
Black Moon Chronicles: Winds of War	Cryo Networks	неизвестна
Breed	CDV	II кв. '03
City of Heroes	NCsoft	II кв. '03
Civil War: War Between the States	Walker Boys	неизвестна
Command & Conquer: Generals	EA	21/01/03
Conflict: Desert Storm	SCi	IV кв. '02
Cossacks: Napoleonic Wars	CDV	III кв. '03
Crusader Kings	Strategy First	I кв. '03
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles	Mythic	IV кв. '02
Deadlands	Headfirst	III кв. '03
Delta Force: Black Hawk Down	NovaLogic	I кв. '03
Deus Ex 2	Eidos	II кв. '03
Doom III	Activision	II кв. '03
Dragon's Lair 3D	Ubi Soft	IV кв. '02
Driver 3	Infogrames	II кв. '03
Escape from Alcatraz	HIP	I кв. '03
EverQuest II	Sony	IV кв. '03
Freelancer	Microsoft	I кв. '03
Full Throttle II	LucasArts	III кв. '03
Galactic Civilizations	Strategy First	I кв. '03
Ghost Master	Empire	I кв. '03

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Gothic II	JoWood	IV кв. '02
Hannibal	Arxel Tribe	IV кв. '02
Halo	Microsoft	II кв. '03
Harpoon 4	Ubi Soft	I кв. '03
Heaven and Hell	CDV	II кв. '03
Hidden & Dangerous 2	GOD Games	II кв. '03
Highland Warriors	Data Becker	I кв. '03
Homeworld 2	Sierra	III кв. '03
IGI2: Covert Strike	Codemasters	I кв. '03
Imperium Galactica III	CDV	II кв. '03
Impossible Creatures	Microsoft	I кв. '03
Indiana Jones	LucasArts	I кв. '03
Lineage II	NCSoft	III кв. '03
Lionheart	Interplay	I кв. '03
Lock-On	Ubi Soft	I кв. '03
Lords of the Realm III	Sierra	неизвестна
Max Payne II	GOD Games	неизвестна
Metal Gear Solid 2	Konami	I кв. '03
Morrowind: Tribunal	Bethesda	IV кв. '02
NBA Live	EA Sports	IV кв. '02
PlanetSide	Sony	I кв. '03
Postal 2	Unknown	неизвестна
Praetorians	Eidos	I кв. '03
Pro Race Driver	Codemasters	I кв. '03
Quake 4	Activision	неизвестна
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	04/02/03
Rise of Nations	Microsoft	I кв. '03
Republic: The Revolution	Eidos	II кв. '03
Robin Hood: Legend of Sherwood	Strategy First	IV кв. '02

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Rolling Thunder	Strategy First	II кв. '03
Sam and Max 2	LucasArts	I кв. '04
Sea Dogs II	Bethesda	IV кв. '02
Shadowbane	Ubi Soft	I кв. '03
SimCity 4	EA	I кв. '03
Sovereign	Sony	I кв. '04
Splinter Cell	Ubi Soft	I кв. '03
Stars! Supernova Genesis	Mare Crisium	I кв. '03
Star Trek: Elite Force II	Ritual	I кв. '03
Star Wars Galaxies	LucasArts	I кв. '03
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	I кв. '03
SWAT: Urban Justice	Sierra	I кв. '03
Team Fortress 2	Sierra	неизвестна
The Movies	Lionhead	неизвестна
They Came From Hollywood	Octopus Motor	II кв. '03
Thief III	Eidos	II кв. '03
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	I кв. '03
Total Annihilation 2	Infogrames	IV кв. '03
Tron 2.0	Monolith	II кв. '03
Tropico 2	GOD Games	II кв. '03
Unreal II	Infogrames	I кв. '03
VietCong	Take2	I кв. '03
Vultures	CDV	IV кв. '03
Warlords IV	Ubi Soft	I кв. '03
World of WarCraft	Blizzard	неизвестна
World War II	Codemasters	IV кв. '02
XIII	Ubi Soft	IV кв. '03

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ

РОССИЙСКИЙИГРОВОЙТРУБОПРОВОД

Информация от российских издателей. Серж Долгов

Мы публикуем информацию о российских релизах. Включены только игры готовящиеся к выходу или вышедшие не ранее января 2003 года. В скобочках написаны оригинальные названия игр. * – русское название игры будет объявлено позже. Выражаем благодарность российским издателям за предоставленную информацию.

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
* (1000 years)	Акелла	2003
4 Leaf Clover	1С	2003
Against Rome	Руссобит-М	2003
Aquanox 2. Revelation	Руссобит-М	март 2003
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1С/Nival Interactive	2003
* (Bomber fun)	Акелла	I кв. '03
Caesar III	1С	2003
Casino Tycoon	Новый Диск	март 2003
Chaser	Руссобит-М	март 2003
Chessmaster 9000	Акелла	I кв. '03
Chrome	1С	2003
Civil War	1С/Логрус	2003
Cold Zero	Руссобит-М	март 2003
Command & Conquer: Generals	Softclub	январь 2003
Crazy Factory	1С	2003
Darkened Skye	1С/snowball.ru	весна 2003
Day of the Mutants	1С	2003
Duality	Руссобит-М	2003
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	2003
Emergency 2	1С/Логрус	2003
Empire Magic	Новый Диск	апрель 2003
Europa 1400 – The Guild	Руссобит-М	2003
Farscape	1С/Логрус	2003
Firestarter	Руссобит-М	март 2003
Foo	1С/snowball.ru	2003
GI Combat	1С/Логрус	2003
Gore: Первая Кровь (Gore)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Hannibal	1С/Логрус	2003
Hidden and Dangerous II	1С/Логрус	2003
Highland Warriors	1С/Nival Interactive	1 кв. 2003
Homeplanet	Руссобит-М	февраль 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1С	2003
Icewind Dale 2	1С	2003
Kicker	Руссобит-М	2003
Kingdom Under Fire : The Crusaders	Руссобит-М	2003
Kreed	Руссобит-М	сентябрь 2003
Lethal Dreams	Руссобит-М	1 кв. 2003
Lion Heart	1С	2003
Mafia: the City of Lost Heaven	1С/Логрус	2003
Medieval: Total War	1С	1 кв. 2003
Mistmare	1С/Логрус	2003
Муми-тролли (Moomoins 1-6)	1С/snowball.ru	весна 2003
Neuro	Руссобит-М	III кв. '03
O.R.B.	1С/Логрус	1 кв. 2003
One Must Fall BG	1С/Nival Interactive	2003
Phantom Crash	Руссобит-М	2003
Pharaon	1С	2003
Post Mortem	1С/Логрус	2003
Postal 2	Акелла	I кв. '03
Project Nomads	1С/Nival Interactive	I кв. '03
Ranse	1С/Логрус	2003
Real War 2	1С/Логрус	2003
* (Restaurant Empire)	Акелла	I кв. '03
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	2003
* (Rock Manager 2)	1С/snowball.ru	весна 2003
* (Saga)	1С/snowball.ru	I кв. '03
Secret Ops	Руссобит-М	2003
Shade: Wrath of Angels	1С	2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	2003
SimCity 4	Softclub	январь 2003
* (Simon 3D)	snowball.ru/Новый Диск	весна 2003
Speed Challenge	1С/Логрус	2003
* (Steel Beasts GOLD)	snowball.ru/Новый Диск	август 2003
* (Steel Beasts II)	snowball.ru/Новый Диск	сентябрь 2003
* (Strike Fighters)	snowball.ru/Новый Диск	апрель 2003
Soldier of Fortune II: Double Helix	1С	2003
Soldier – Secret Wars	Руссобит-М	2003
Smash Up Derby	Руссобит-М	февраль 2003
Spell Force	Руссобит-М	2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	2003
Strident	Руссобит-М	2003
Stronghold: Crusaders	1С/Логрус	2003
Tennis Masters Series 2002	1С/Логрус	2003
The Guild Add on	Руссобит-М	2003
The Elder Scrolls 3, Tribunal	1С/Акелла	2003
TOCA Race Driver	1С	2003
Trainz	1С/Логрус	2003
Vietcong	1С/Логрус	2003
War and Peace	1С/Nival Interactive	2003
White Fear	1С/Логрус	2003
World War II: Frontline Command	1С	2003
Xenus	Руссобит-М	III кв. 2003
Xpand Rally	1С	2003
Автомагнат (Car Tycoon)	1С/Nival Interactive	2003
Автостопом по Галактике (Hitchhikers guide to the galaxy)	1С/snowball.ru	заморожен
Агасси: теннис нового поколения (Agassi Tennis Gen.)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Америка на шпалах (Rails Across America)	snowball.ru/Новый Диск	март 2003
Арена 4x4 (Off Road Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Архангел (Arch Angel)	Руссобит-М	февраль 2003
Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Бешеные псы (Rabid dogs 2)	Акелла	II кв. '03
Бимеры (Beam Breakers)	1С/Nival Interactive	2003
Бои без правил (Savage Arena)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Большая охота (Big Buck Trophy Hunt)	Новый Диск	2003
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Братство Стали (Gun Metal)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Быстрее звука (Space Haste 2)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Ватерлоо (Waterloo)	snowball.ru/Новый Диск	март 2003
Взвод (Platoon)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	январь 2003
Возмещение ущерба (Expendable)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	январь 2003
Война Миров (Defcon)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Вторжение (incoming)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла	I кв. '03
Гегемония (Haegemonia: Legions of Iron)	1С/Nival Interactive	2003
Гладиаторы (Gladiators)	Руссобит-М	февраль 2003
День Победы (Hearts of Iron)	1С/snowball.ru	февраль 2003
Дикие небеса (Savage Skies)	Акелла	I кв. '03
Жестокие Звезды (Tachyon)	1С/snowball.ru	весна 2003
Закон и Порядок	Новый Диск	сентябрь 2003
Златогорье 2 (Golden Lands)	Руссобит-М	июнь 2003
Земля 2160 (Earth 2160)	Акелла	I кв. '04
Зидан: Кубок Мира (Zidane Football Generation)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Зоопарк (Wildlife Park)	Руссобит-М	2003
Иерусалим (Jerusalem. The 3 Roads to the Holy Land)	1С/Nival Interactive	2003
Именем Закона	Новый Диск	апрель 2003
Империя Дракона (Dragon Throne)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Каан-варвар (Kaan Barbarian's Blade)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	апрель 2003
Казаки II: Наполеоновские войны (Cossacks II: Napaleon's wars)	Руссобит-М	2003
Кибергладиаторы (Roboforge)	Акелла	I кв. '03
Кохан 2: Битва Аримана (Kohan 2: Battle of Ahriman)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Крестоносцы (Crusader Kings)	1С/snowball.ru	март 2003
Кряки и Плюхи вступают в гонку (Pet Racer)	Акелла	декабрь 2002
Куробойка 2.5 (Chicken Shoot 2.5)	Акелла	весна 2003
Матчбол (Next Generation Tennis)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Меч и Корона (Disciples GOLD Special)	snowball.ru/Новый Диск	февраль 2003
Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Опустошение (Devastation)	Акелла	I кв. '03
Отряд «Дельта»: Операция «Спецназ» (Delta Force: Land Warrior)	1С/snowball.ru	февраль 2003
Отряд «Дельта»: Операция «Черный Ястреб» (Delta Force: Black Hawk Dawn)	1С/snowball.ru	март 2003
Партнеры (The Partners)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	февраль 2003
Пекло (Fire Department)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	март 2003
Побег (Prisoner of War)	1С/Nival Interactive	I кв. '03
Предвестник (Harbinger)	Акелла	I кв. '03
Прекрасный лик смерти (K. Hawk)	Руссобит-М	февраль 2003
Провинциальный игрок-2	Акелла	I кв. '03
Промышленный Гигант 2 add (Industry Giant 2 Add on)	Руссобит-М	январь 2003
Рыцари за работой (Knight Shift)	Акелла	I кв. '03
Скорость: Адреналиновый Туннель (Ballistics)	1С/snowball.ru	февраль 2003
Солдаты Анархии (SOA: Soldiers of Anarhy)	Руссобит-М	февраль 2003
Тайная печать Тамплиеров (Inquisition)	Новый Диск /Медиа-Сервис 2000	май 2003
Футбол: Кряки против плюхов (Pet soccer)	Акелла	весна 2003
Футбольный менеджер (The Soccer Manager)	Руссобит-М	январь 2003
Хаос (Chaos)	Акелла	2003

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ



PC
$ 59,99
EverQuest: The Planes of Power Collector's Edition с Firiona Vie Figurine
$ 59,99
Ultima Online: Age of Shadows
$ 22,99
Anarchy Online: Notum Wars
$ 59,99
Sid Meier's Civilization III: Play the World
$ 199,99
Jstck/ ACT LABS Force RS
$ 59,99
Earth and Beyond
$ 79,99
Asheron's Call 2
$ 79,99
Diablo Battle Chest
$ 89,99
The Sims Online
$ 55,99
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles
Airport 2002 Volume 1 Add-on к Microsoft Flight Simulator 2002
$ 69,99
Age of Mythology
$ 22,99
Need for Speed: Hot Pursuit 2
$ 89,95
Command & Conquer: Generals
$ 79,99
$ 109,99
EverQuest: Gold (Collector's Edition)
$ 229,95
Jstck/ CH Flight Sim Yoke USB
e-S
http://www
$ 149,99*
$ 85,99*
Shenmue II
$ 59,99/ 85.99*
James Bond 007: NightFire
$ 314,99$ / $ 349,99*
XBOX
$ 15,99
Chameleons for Xbox (цветные накладки)
$ 83,99*
Metal Gear Solid 2: Substance
$ 55,95
DVD Movie Playback Kit
$ 83,95*
Metroid Prime
$ 39,99
Memory Card 251
$ 69,99/ 83.95*
Unreal Championship
$ 69,99/ 87.99*
Tom Clancy's – Splinter Cell
$ 87,95/$ 69.99*
Halo: Combat Evolved
$ 209,99$ /$ 259,99*
NINTENDO GAMECUBE
$ 83,95*
Star Wars : The Clone Wars
$ 85,99*
Resident Evil 0 (Zero)
*-цены для американских версий

М А Г А З И Н

(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574



Крошечные паучки ползут по скафандру...


Этому плохому парню здорово досталось от нашей Takkra.


Новый вид соревнований для Олимпиады-2202 – ловля пуль. На картинке: Blargh из Team Skaarj борется за золотую медаль под шквальным огнем соперников.

UNREAL II: THE

Гуд бай, *Halo!* Мы ждали тебя целых три года, и в конце кон


Бронирован и тяжело вооружен: у вас будет возможность померяться силами с этим типом.


Вам кажется, что этот адский пит-буль выглядит круто? Вы еще не видели его хозяина!..

Станет ли *Unreal II: The Awakening* новым мессией в мире PC-игр?


Плохой день... А ведь так все хорошо начиналось!

Если вся мировая пресса непрерывно говорит о какой-либо игре в течение трех лет (мы, например, только в прошлом году дважды писали об *Unreal II: The Awakening*), то она просто обязана оказаться хорошей. Сегодня все PC-геймеры ждут выхода *U2*, как второго пришествия. Станет ли игра новым мессией? Мы пока не бьем земных поклонов и не молимся, но после личного знакомства с текущей версией большинство редакторов *CGW* готовы поклясться, что у *Unreal II* есть все шансы стать лучшим шутером наступающего 2003-го года.

Нереальная графика

На протяжении последних трех лет мы много писали о потрясающей детализации игрового мира, но даже сегодня, после выхода целой плеяды красивых и продвинутых шутеров, графика *U2* по-прежнему заставляет вас потрясенно застыть в немом восхищении. Приведу только один пример – швырнув в противника дымовую гранату, а затем стреляя по нему из ракетницы, вы можете наблюдать, как ракеты развеивают образовавшееся от взрыва гранаты облако дыма! А система скелетной анимации GOLEM накладывает на местных обитателей реалистичные текстуры и заставляет их двигаться с грацией профессиональных актеров, независимо от того, ходят ли они на двух ногах или ползают на восьми.

На протяжении 13 миссий вам предстоит посетить более 30 различных территорий. Экзотические локации включают болота, заснеженные сторожевые посты, подземные фабрики оружия, а также несколько космических кораблей... Ну а главными козырями *Unreal II*, возвышающими его над всеми остальными современными шутерами, являются великолепный сюжет, сумасшедший драйв, а также элементы RTS, придающие геймплею совершенно особый колорит.

Большое приключение

В свое время великий и могучий *Half-Life* установил новые стандарты жанра FPS – он показал всему миру, что шутер может и должен обладать увлекательным сюжетом. Сегодня, когда большинство 3D-экшенов делают основной упор на многопользовательские баталии, *Unreal II* предлагает настолько интересный одиночный режим, что, скорее всего, вам даже не захочется тратить время на перестрелки с приятелями (а если и захочется, то несильно). Компания Legend Entertainment, автор *The Wheel of Time*, имеет большой опыт в создании мощных сюжетов. Вся игра наполнена скриптовыми событиями, нагнетающими напряжение и вызывающими невольные ассоциации с *Medal of Honor*, – персонажи предупреждают вас о приближении противника, инопланетянин вырубает подъемник, на котором вы стояли, после чего следует стремительное падение вниз... Это круто, поверьте.

Теоретически никто не запрещает вам переходить от одной миссии к другой, не отвлекаясь ни на какие посторонние дела. Повторяю, теоретически. А на практике авторы заготовили целую кучу прикольных бонусов для тех, кто будет исследовать свой корабль и активно общаться с экипажем «Атлантиса». Разветвленные диалоги позволят разобраться в предыстории и вставить пистон товарищам по команде, а обратившись в нужном месте и в нужное время к инженеру, можно получить доступ к новой модификации оружия...

А еще *Unreal II* предлагает нам один из самых убойных и разнообразных арсеналов за всю историю компьютерных шутеров. Мои личные фавориты – огнемет, заливающий весь пол потоками напалма, и универсальный гранатомет, стреляющий зажигательными, дымовыми, ударно-взрывными и электромагнитными зарядами. В противовес классической и проверенной временем комбинации «шотган-ракетница» имеется еще совершенно крезовый набор инопланетного оружия. Как вам, скажем, понравится ружье, в которое вмонтирован репродуктивный орган гигантских арахнид и которое стреляет во врагов пауками? Еще один пример творческого подхода авторов к данному вопросу – Takkra. В ваших руках эта штука выглядит совершенно безобидно. Но если ее бросить, игрока окружают металлические шары, сбивающие летящие в него пули. А еще можно приказать шарам действовать по своему усмотрению и атаковать врагов...

Богатейший арсенал *Unreal II: The Awakening* заставил нас еще больше скорбеть по мультиплееру. К счастью, финальная версия дает некоторое представление о том, что нас ждет в многопользовательском режиме. На уровнях, больше всего напоминающих карты для RTS, игрокам предстоит носиться, как угорелым, захватывая генераторы защитного поля, устанавливая лазерные барьеры и размещая автоматические турели. Отражая нападение врага, мы даже сможем непосредственно управлять несколькими солдатами!..

Представители компании Infogrames во всеуслышание заявляют, что работы над *Unreal II: The Awakening* практически завершены, и сейчас авторы занимаются вычищением последних багов и тонкой балансировкой. Категорически отвергая любые провокации об очередном переносе релиза, они клянутся, что игра появится на полках магазинов к тому моменту, как вы будете читать эти строки.

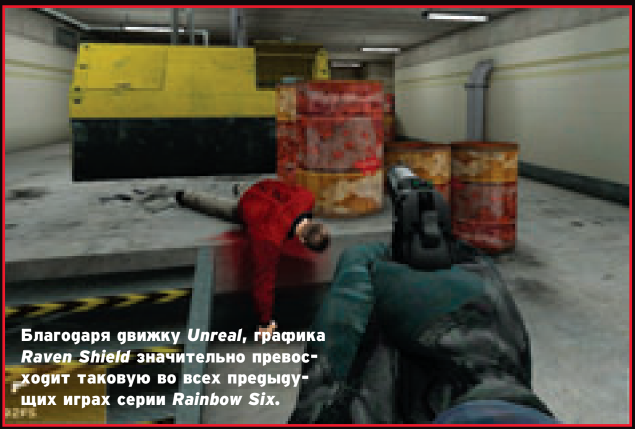
AWAKENING

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: INFOGRAMES
РАЗРАБОТЧИК: LEGEND ENTERTAINMENT
ЖАНР: FIRST-PERSON SHOOTER
ДАТА ВЫХОДА: I КВ. 2003

цов дождались кое-чего получше. **Даррен Глэдстоун**

Поумневший AI заставляет поверить, что от товарищей по команде теперь действительно будет толк.



Благодаря движку *Unreal*, графика *Raven Shield* значительно превосходит таковую во всех предыдущих играх серии *Rainbow Six*.

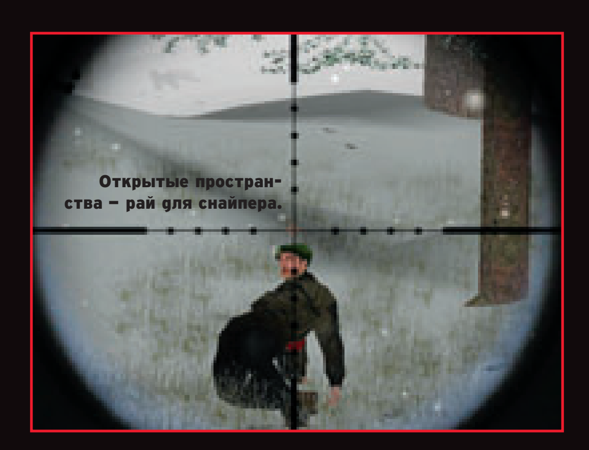


AI достаточно умен для того чтобы подождать, пока вы откроете дверь, и лишь потом ломиться внутрь.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: R

Спасем мир от терроризма! *Дай Люо*

Как известно, фанатиков бесполезно учить или убеждать. До сегодняшнего дня команде *Rainbow Six* удавалось сводить «на нет» абсолютно все поползновения международных террористов, в каком бы уголке земного шара те не находились. Оставшись в очередной раз в дураках, плохие парни на время притихли. Но, слегка оклемавшись, они опять взялись за старое, и нам предстоит в очередной раз вправить им мозги в игре *Rainbow Six: Raven Shield*. Прародитель всех тактических шутеров возвращается – с похорошевшим лицом, новыми классными игрушками, а самое главное – с новыми умными мозгами. Ура.



Открытые пространства – рай для снайпера.



Бороться в основном придется с праворадикальными фанатиками, а не с арабскими экстремистами.

Прародитель всех тактических шутеров возвращается – с похорошевшим лицом, новыми классными игрушками, а самое главное – с новыми умными мозгами.

Встречают по одежке

Первое, что бросается в глаза, – это, конечно, графика, значительно улучшившаяся по сравнению с предыдущими играми серии. *Raven Shield* сделан на последней версии движка *Unreal* и по качеству картинки способен на равных конкурировать с самыми продвинутыми современными шутерами (хотя, конечно, никаких Flak Cannons или экзотических взрывов вы здесь не встретите). Зато реалистичных уровней и детализированных моделей будет более чем достаточно. Вы даже сможете рассмотреть нашивки на униформе персонажей и грязь, покрывающую стены зданий.

Впрочем, здесь необходимо сделать одно предупреждение: все эти красоты нуждаются в соответствующем железе. При заявленных минимальных требованиях в районе 600 MHz бета-версия Raven Shield, которую нам показали авторы, более-менее нормально шла только на процессоре 1.3 GHz с видеокартой GeForce 3. По всей видимости, к релизу движок будет несколько оптимизирован, но желающим насладиться картинкой во всей ее красе придется-таки покупать самые последние и крутые новинки железячного рынка.

Если бы они хоть чуть-чуть поумнели...

Хардкорная и в чем-то даже элитарная серия *Rainbow Six* намеревается всерьез расширить круг своих поклонников – в первую очередь за счет более удобной системы тактического управления в бою. Новые фишки, с которыми нам удалось ознакомиться, делают игру значительно более доступной для новичков и при этом не разочаровывают старых фанатов.

Главное улучшение связано с поведением товарищей по команде. Как известно, в предыдущих играх управляемые AI напарники вели себя, как безмозглые берсеркеры и постоянно получали порции свинца в свои тупые электронные задницы. Теперь все иначе – бойцы здорово поумнели. Они грамотно охраняют фланги и занимают указанные вами позиции. Они научились понимать конкретные приказы, например, открыть дверь или швырнуть в намеченную к зачистке комнату световую гранату. Правда, в бета-версии командный интерфейс отличался некоторой неуклюжестью, но в финальном релизе авторы обещали все исправить.

Чтобы облегчить нам маскировку, разработчики добавили в игру возможность медленно открывать двери, вращая колесо мышки. И вы знаете, в этом есть своя прелесть – сантиметр за сантиметром расширять щель, прежде чем швырнуть гранату в комнату, полную ничего не подозревающих противников.

Как известно, одним из важнейших аспектов любой игры про «Радугу Шесть» является возможность предварительного планирования штурма, когда вы задаете маршруты движения каждому из бойцов. Навороченный интерфейс, вызывавший столько нареканий в предыдущих сериях, был существенно упрощен, чтобы не отпугивать новичков, кроме того, появился «режим симуляции», позволяющий еще до начала реального сражения посмотреть, как отданные приказы будут работать.



Встроенная в игру тактическая карта позволяет отслеживать успехи напарников в реальном времени.

Также значительно пополнился арсенал и список оборудования, которое можно брать с собой на миссии. В распоряжении игрока оказалось более 50 стволов, включая легкие пулеметы для подавления вражеского огня и автоматы «Узи» в качестве вспомогательного оружия в тех ситуациях, когда «Беретты» оказываются слишком слабыми. Усовершенствованию подверглись и световые гранаты – теперь они действительно ослепляют вас и вызывают звон в ушах, а не просто взрываются, как было в предыдущих сериях. Еще более впечатляюще выглядят «разведывательные» новинки. Так, например, снайперские винтовки теперь можно оснащать термальными прицелами, позволяющими видеть сквозь стены. А штурмовики научились пользоваться детекторами сердцебиения, чтобы определять, в какой части здания находятся люди (хотя понять, друзья это или враги – невозможно).

Все описанные выше нововведения делают *Raven Shield* весьма многообещающей игрой и укрепляют уверенность, что она не посрамит память своих славных предков. Если все пойдет как надо, то мы сможем в очередной раз спасти мир уже в первом квартале 2003 года.

AVEN SHIELD

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **UBI SOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **RED STORM ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **TACTICAL SHOOTER**
ДАТА ВЫХОДА: **I КВ. 2003**

DTF.RU и факультет ВМиК Московского Государственного Университета им. Ломоносова







конференция Разработчиков компьютерных ИГР КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве при поддержке и участии корпорации Intel состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**). В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли поднять свой профессиональный уровень. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ — это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** — это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда — технологию. А еще, **КРИ** — это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) — информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам — представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий — возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, массовой прессы и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром — лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

КРИ организована совместными усилиями ведущего индустриального интернет-ресурса DEV.DTF.RU и Московского Государственного Университета.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel, крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для персональных компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Решения на базе процессора Intel® Pentium® 4 предлагают сегодня наивысшую производительность для любителей современных компьютерных игр, а также уникальные возможности для разработчиков. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу http://www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере фирмы Intel (http://www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции WWW.KRICONF.RU.

Информационные спонсоры:











Объявляем победителей первого розыгрыша призов марки Genius, который проводился среди подписчиков журнала *Computer Gaming World/RE* **«ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ И ВЫИГРЫВАЙТЕ»** (условия были опубликованы в **№№6,7/02** и **1/03**).

СЧАСТЛИВЫЕ ОБЛАДАТЕЛИ НАИБОЛЕЕ ЦЕННЫХ ПРИЗОВ:

Руль Genius Speed Wheel 2 Formula с педалями:
Винник С.В. (Москва), Ломанова В.К. (Ессентуки).

Джостики Genius F-31D:
Назарова Т.А. (Москва), Кажукова (Норильск), Куликов П.М. (Рязань).

Беспроводные клавиатура и мышь Genius TwinTouch PS/2:
Подшивалов А.П. (Ишимбай), Заколюкина Т.С. (В. Поляны).

Джостики Genius F-23:
Шатохина А.Г. (Москва), Шпилевая Е.К. (Иваново), Матвеев К.С. (Москва).

Корпус Genius Apollo с мышью PowerScroll и клавиатурой:
Арефьева В.С. (Москва).

Оптический трекбол Genius Easy Trak Optical:
Соколов Н.О. (Москва), Тронин А.А. (Нижний Новгород).

Мягкие наушники с микрофоном с активным сабвуфером и регулятором громкости и вибрации:
Стоянский К.О. (Абинск), Левен С.Э. (Норильск).

Колонки Genius SW-2.1 Slim:
Казанцева Е.В. (Москва), Уточкина Е.Л. (Москва).

Оптическая мышь:
Лебедева Е.В. (Беренговский)

Мы рады, что заслужили ваше признание. Напоминаем, что конкур среди подписчиков на журнал *CGW* **ПРОДОЛЖАЕТСЯ** и ждет новых победителей. Надеемся в новом году мы сможем порадовать вас интересными материалами и новыми конкурсами.

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Более подробную информацию о получении призов можно получить по тел. **(095) 974-2260** у **Юлии Притулы**.

Один из драматических моментов: бои под Ленинградом. Советские войска отбили уже три лобовых атаки фашистов.

Блицкриг

Дань истории. **АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **«1С»**
РАЗРАБОТЧИК: **NIVAL INTERACTIVE**
ЖАНР: **RTS**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$15-$20**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 366, 64 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 16 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 16 MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET**

«Блицкриг» с трудом умещается в рамках стандартной RTS. Игра подкупает своим масштабом и одновременно изумляет продуманностью всех без исключения аспектов. Это другой подход к созданию игр, взвешенный, выверенный, правильный, наконец. Определенно лучшее из представленного в стане WWII-стратегий. Новый эталон, ежели желаете.

В одном из осенних номеров *CGW* было опубликовано большое развернутое превью *«Блицкриг»*, которое мы составили по своим впечатлениям после посещения кузницы игры. На тот момент создателям оставалось разрешить ряд вопросов, связанных с балансом геймплея, да произвести различные доработки косметического характера.

Уже тогда были известны почти все подробности, и в успехе проекта можно было не сомневаться. Сейчас же нам только осталось подвести итоги и еще раз убедиться в том, что *«Блицкриг»* по праву заслужил все направленные в его адрес восторженные отклики.

Повторная рекогносцировка

Если вы заявите, что никогда ничего не слышали о проекте, то мы попросту откажемся вам верить. Однако нас не затруднит перечислить ключевые особенности, наиболее полно дающие представление об игре, дабы затем проверить их на правдивость.

На наш суд представлены три военные кампании в период с 1939 по 1945 год, в которых предлагается взглянуть на историю со стороны советской и немецкой армий, а также с позиции войск союзников. Все сражения скрупулезно воссозданы по историческим справкам, кроме того, в игре с такими претензиями не могло обойтись без привлечения специалистов со стороны. То же самое касается и достоверно смоделированных юнитов, причем образцов различной военной техники насчитывается более двухсот единиц.

Отметим, что желающие могут демонстрировать свои полководческие таланты не только в исторических сражениях, но и в дополнительных сценариях, число которых, пристегните ремни, не ограничено. Весь фокус заключается в том, что такие миссии генерируются случайным образом, и встретить две одинаковые карты – задача из разряда невыполнимых.

Создатели явно поощряют народное творчество, раз предоставили общественности доступный редактор сценариев, в котором можно создавать собственные миссии и даже кампании. Перепишите историю на свой лад, в конце концов! Ну и напоследок стоит упомянуть о многопользовательском режиме, который осуществляется по LAN, а также посредством интернет-серверов GameSpy.

Совсем нескромное резюме получилось, не правда ли? Забегая вперед, скажу, что в нем нет ни одного определения, которое бы не соответствовало действительности. Разберем все по пунктам?

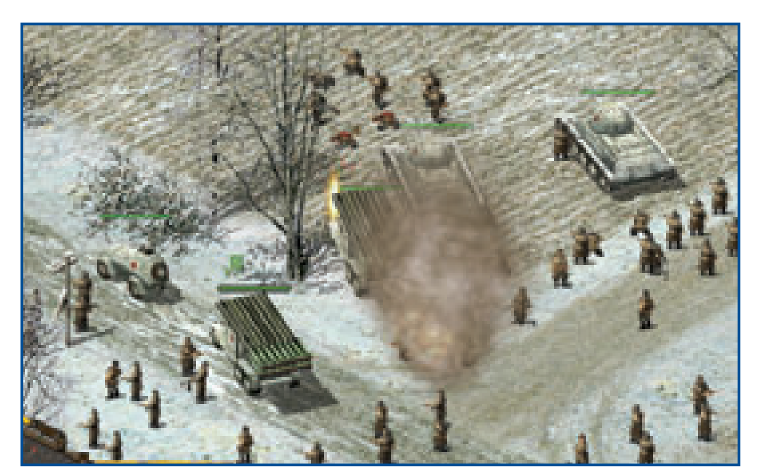
Интерактивный учебник

Без вашего вмешательства не обойдется ни одно значимое событие Второй Мировой. Вам предстоит испытать свои полководчес-



Солдаты могут скрываться в различных зданиях и вести обстрел уже изнутри.

Побочные миссии предоставляют отличную возможность посмаковать игру, растянуть удовольствие. Оно того определенно стоит.



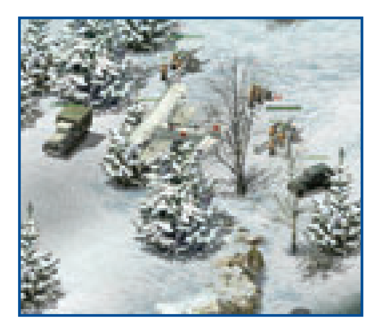
«Катюши» не могут похвалиться таким же радиусом действия, как у гаубиц, но зато какие площади покрывают!



На зону видимости юнитов влияют расположенные на линии обзора объекты.



Если вы воспользовались услугами авиасил и вызвали разведчиков, будьте готовы к появлению вражеских истребителей.



В угоду геймплея создателям пришлось пойти на ряд допущений. В противном случае самолеты проносились бы по экрану с немыслимой скоростью. Правда, пропорции между характеристиками военной техники сохранены.



В момент первого появления бомбардировщика на экране невольно провожаешь красавца взглядом. А как радуются финны, засевшие в дзоте на пути следования нашего подразделения!

кие способности и в сражении в Арденнах, и в битве под Курской Дугой – да всего сразу не перечислишь!

При этом сложно сказать, какая из представленных сторон наиболее выгодно отличается от других. У каждой найдутся свои сильные и слабые стороны. Как самый простейший пример, настоящую угрозу у американцев представляют стратегические бомбардировщики, у русских – пушки, а у немцев – танки.

Самое интересное, что трехмерность играет не просто декоративную роль – на ее базе построена физическая составляющая. Как пример, неровности рельефа лежат в основе расчета траектории полета снарядов, а также в определении дальности обзора юнитов.

В каждой главе представлена одна четко заданная миссия, воссозданная в соответствии с определенным историческим событием. Наиболее интересен тот факт, что оптимальной тактикой ее прохождения будет та, которая описана в учебниках истории. Я вас предупреждал, что придет время интерактивного обучения! Правда, никто не запретит вам отдавать приказы, исходя из собственных представлений и рассуждений. Только помните, что за все просчеты зачастую придется платить суровой ценой.

Первые миссии в кампаниях являются своего рода обучающими, и их прохождение особой сложности не представляет, зато уже после начинается жестокая и беспощадная, как сама война, проверка на стойкость.

Длиною в жизнь

Особого внимания заслуживают карты, которые генерируются случайным образом. Их основное предназначение заключается в том, чтобы позволить войскам поднабраться опыта, кроме того, в качестве награды за успешное выполнение заданий вы сможете получить в свое распоряжение мощную технику. Ну и потом, каким еще образом можно повысить свое мастерство в проведении всевозможного рода операций?

И в то же время эти карты предлагают большую свободу выбора и не так сильно сковывают играющего. Вы можете каждый раз вырабатывать новый стиль прохождения, и так постепенно повысите опыт солдатам, пушечным расчетам, танковым экипажам. Как результат, проапгрейдите их до максимально возможного уровня. На самом деле, иметь дело с такими картами придется в любом случае, иначе в исторических миссиях попросту шага не удастся сделать. У вас имеется возможность изменить состав войск, которые принимают участие в центральном для главы событии, а значит, облегчить себе задачу.

Генератор работает на удивление слаженно, и выходящие из-под его пера сценарии нареканий не вызывают. Вероятность того, что вы встретите две совершенно одинаковые миссии, такая же, как если бы горилла набрала текст этой статьи на микрокалькуляторе. Тем не менее, несмотря на премудрость алгоритма и производимые преобразования ландшафта, сценарии внутри одной главы

«Таня» из Red Alert просто девочка по сравнению со снайперами из «Блицкриг». Уложить расчет противотанковой пушки? Легко!



В некоторых миссиях для транспортировки солдат предусмотрена возможность использовать железнодорожные пути. Кроме всего прочего встретятся и бронепоезда.



Здания являются, по сути, двухмерными объектам. Тем не менее, все взрывы выполнены на достаточно реалистичном уровне.



То, насколько проработаны трехмерные модели техники, не может не вызвать восхищения.

производят схожие впечатления, да и суть зачастую остается той же. Правда, самое главное здесь – играбельность, а с этим как раз все в полном порядке.

Выдаваемые задания не страдают от однообразия. Как пример, где-то необходимо подготовиться к обороне, уничтожить вражескую артиллерию и захватить поселение, а где-то разминировать железную дорогу, прибрать к рукам батарею орудий и произвести отстрел часового.

Ну и, наконец, побочные миссии предоставляют отличную возможность посмаковать игру, растянуть удовольствие. Оно того определенно стоит.



В особо щекотливых ситуациях всегда имеет смысл сбрасывать десант в горячие точки.

Играбельность vs. реалистичность

Одна из главных заслуг создателей – та планка, которую они поставили в отношении исторической достоверности игры. В памяти до сих пор тот осенний визит в «обитель демиургов», когда Борис Юпин, штатный консультант по *«Блицкригу»*, поведал ряд любопытных вещей о военной технике той эпохи, а также поделился информацией по поводу того, каким образом это нашло свое отражение в игре.

Не могу не описать один из ярчайших примеров. Знаете ли вы, что танки периода Второй Мировой не могли прицельно стрелять на ходу? На то была вполне веская причина – в них очень сильно трясло. Относительно высокие шансы на прицельную пальбу имели американские «Шерманы», для удобства снабженные стабилизатором орудия, и немецкие «Пантеры», имевшие сравнительно плавный ход. Таким образом, в *«Блицкриге»* танки не выпустят снаряд, предварительно не остановившись либо же основательно не замедлив ход. А теперь возьмите для примера любую WWII-стратегию, и я более чем уверен, что такие интересные детали там не учтены.

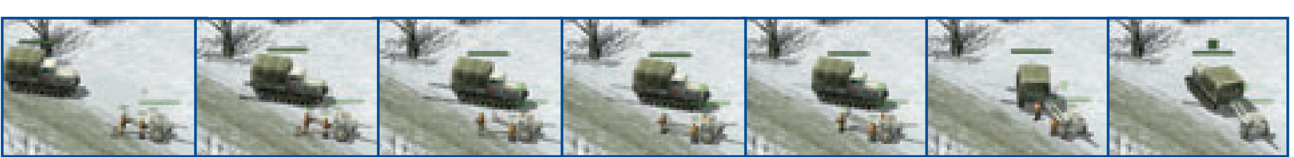
С не меньшей ответственностью создатели подошли к вопросам учета бронирования – рассчитывается толщина каждой из сторон и даже угол наклона листов. Самый заезженный пример – против брони немецкого «Тигра» ничего не сможет предпринять даже отечественный «Т-34». Единственный выход – зайти сзади или сбоку.

Другое интересное наблюдение – при передвижении по пересеченной местности грузовик заметно замедлит ход, а гусеничный тягач не потеряет скорость. Кстати, спешу обрадовать, в игре реализована возможность перевозить людей на танках. То, о чем так просили фанаты. Учтите только, что если солдаты располагаются вокруг башни, это вовсе не значит, что они защищены от атак.

Создатели обратили внимание на все подробности, начиная с характеристик техники и заканчивая расположением войск на фронтах. Впрочем, не обошлось и без ряда допущений, на которые пришлось пойти ради игрового процесса.

Во-первых, учитывая то что площадь карт сравнительно небольшая, довольно нелепо выглядела бы пушка, способная стрелять на несколько десятков километров. Таким же образом никто не смог бы заметить самолет, если бы он проносился по экрану со своей истинной скоростью. Что делать в таком слу-

В любом случае победа никогда не достается легко, и немаловажную роль играет правильно распланированное снабжение.



К сожалению, на статичных скриншотах нельзя показать всей прелести анимации. А здесь есть на что посмотреть. Любое действие, будь то перевозка артиллерии, переноска миномета, даже банальный ремонт техники – все имеет свою подробную визуальную реализацию.

чае? Реальные параметры дальности стрельбы и скорости передвижения были изменены в угоду геймплея, но, что самое важное, соотношение между характеристиками различной боевой техники осталось. И даже теперь не спрашивайте, почему «В-29» предстает размером во весь экран.

Другое допущение касается камуфляжной окраски. Казалось бы, здесь все идеально, однако это не совсем так. В *«Блицкриге»* у каждой стороны своя хорошо узнаваемая окраска – так, чтобы играющий мог с легкостью отличить свои войска от вражеских. В реальности в разных странах маскировка была зачастую схожей. А у немцев, к примеру, одни лишь танки имели порядка десяти видов расцветок, хотя в игре они имеют однородный окрас.

ные скрипты, по которым действует противник. Совсем уж нелогичное поведение встречается крайне редко, что говорит о высокой проработанности искусственного интеллекта.

Приведу наглядный пример, когда противник очень мудрым образом обратил свою пехоту против моего танкового экипажа. Представьте себе хорошо защищенную базу, окруженную дзотами, окопами, артиллерийскими расчетами. Бравая четверка моих танков за мгновение сносит все укрепления, и, казалось, победа уже в кармане. Однако вражеские солдаты покидают окопы и отправляются, возможно, на свои последние подвиги. Половина тут же погибает, но оставшиеся пробираются в мертвые зоны танков и закидывают их гранатами. Я с разочарованием в своих силах признаю поражение.



Карты, генерируемые случайным образом, не ставят играющего в рамки и заодно дают возможность проапгрейдить технику. Главное – не давайте противнику уничтожить оную. В этот раз немецкие штурмовики снесли две мои «34-рки», окопавшиеся вне зоны досягаемости зениток...

В любом случае победа никогда не достается легко, и немаловажную роль играет правильно распланированное снабжение.

Помимо этого, камуфляжная окраска некоторых единиц боевой техники, как и в жизни, сливалась с окружениями, посему дизайнеры несколько изменили текстуры, сделав таким образом юнитов хорошо различаемыми.

Кстати говоря, в *«Блицкриге»* украшают броню опознавательные знаки, хотя в реальности «звездочки» рисовались на советских танках далеко не во всех случаях.

Кроме того, новая техника появляется в игре раньше, чем это происходило в реальности. Самые мощные и красивые юниты были замечены лишь под самый занавес войны – здесь же необходимо, чтобы апгрейд проходил на постоянной основе.

В игру также вошли сверхмощные юниты, такие как, например, «Маус» и «Т-28». Если бы весь упор ставился на историческую достоверность, у нас не было бы шансов увидеть монстров своими глазами – они крайне редко принимали участие в военных действиях.

Под руководством AI

Противник действует на уровне командующего, который отдает приказы своим войскам в зависимости от ситуации. Таким образом, вражеские силы не стесняются перезахватывать объекты, производить разведку, использовать дальнобойную артиллерию. Причем в сценарных миссиях используются специаль-

Кстати говоря, солдаты передвигаются, в основном, небольшими отрядами. Посему, если вы выделите одного, не удивляйтесь, когда подсветятся его братья по несчастью. Основное удобство здесь заключается в том, что во взвод входят солдаты разных специальностей, а стало быть, вы сразу получаете в распоряжение хорошо слаженную команду. Вы можете быть полностью уверенными в том, что отряд проведет любую атаку с максимальной эффективностью. И не забывайте, что вы выступаете в роли полководца, отдающего приказы, а все остальную работу возьмет на себя искусственный интеллект.

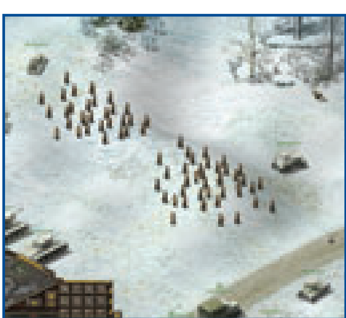
Тонкости генеральского дела

В любом случае победа никогда не достается легко, и немаловажную роль играет правильно распланированное снабжение. Необоснованные перебежки по карте с желанием как можно скорее расправиться с противником неминуемо приведут к поражению. Ключ к успеху – осторожное и, прежде всего, обдуманное передвижение по территории, занятие стратегических позиций, умелое использование авиаресурсов.

Не стоит забывать, что при выполнении определенных заданий к вам может быть направлено подкрепление, услугами которого следует незамедлительно воспользоваться.

В рядах вашей армии можно встретить весь спектр воинских специальностей: инженеры, саперы, артиллеристы, гранатометчики, автоматчики и ряд прочих. Причем роль каждого при прохождении миссий приблизительно равна, и выполнить задание лишь за счет одного снайпера, что зачастую встречается в других RTS, практически невозможно. После нескольких выстрелов местонахождение стрелка в любом случае раскроют, впрочем, это касается и любого другого юнита, не оценившего важность частой смены позиций.

По-настоящему незаменимыми на поле боя себя должны считать инженеры, чья работа заключается в починке вышедшей из строя техники и возведении полуразрушенных объектов. Скажем, если вы совершили непростительную ошибку и подъехали к мосту через речку, не обратив внимания на расставленные неподалеку артиллерийские расчеты, то, считайте, дальше вы уже не переберетесь. Как всегда, остается последняя надежда на инженеров. Правда, перед этим придется прибегнуть к услугам снайперов либо попросту вызвать бомбардировщиков, которые расчистят территорию.



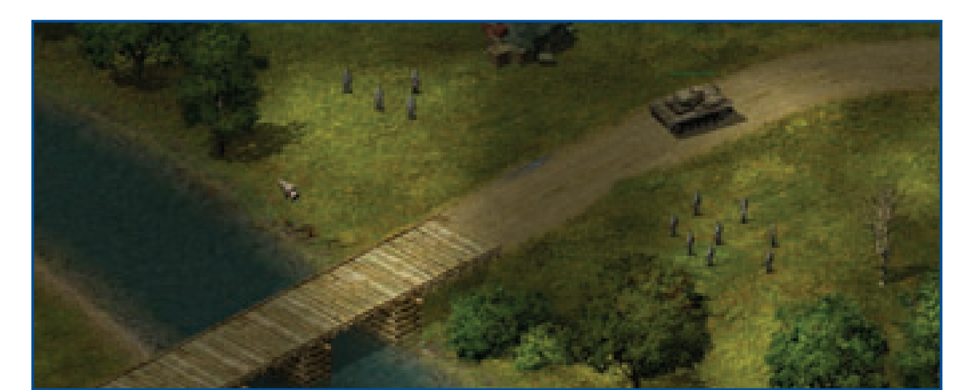
После выполнения определенных заданий играющий может получить «сценарное» подкрепление.



В нелетную погоду надеяться на помощь со стороны авиатехники не приходится. Проверено: в дождь можно не опасаться налетов вражеской авиации.



Подбитые самолеты элегантно покидают поле боя, скрываясь за границей экрана.



Грамотное использование снайпером оптического прибора под названием бинокль позволит избежать неприятную встречу, а также облегчит работу для вашей артиллерии.

Огромную роль при прохождении играет возможность захватывать вражеские объекты: будь то склад с припасами или же артиллерийский расчет. Стоит отбить у противника позицию, как никто вам уже не запретит воспользоваться оставшейся без дела пулеметной установкой. Главное – случайно не уничтожить ее в разгаре сражения.

Все основные команды отдаются с помощью удобного и интуитивно понятного интерфейса. Впрочем, получить быстрый доступ к ряду действий можно, используя шорткаты на клавиатуре. Кроме того, разрешается в любой момент поставить игру на паузу, и с расстановкой отдать приказы. В щекотливых ситуациях имеет смысл снижать скорость игры, а в нудных местах наоборот – ускорять.

Первым делом, первым делом

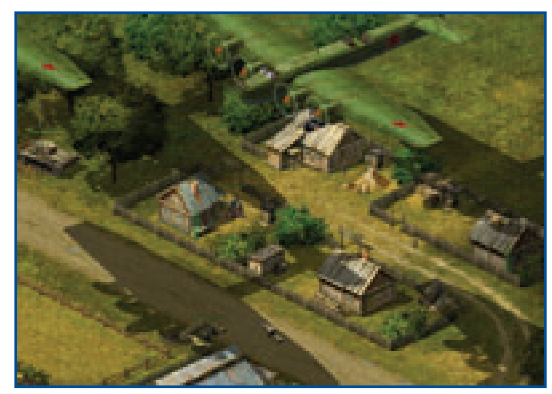
Лично мне крайне эффективной и эффектно реализованной показалась возможность использования авиаресурсов. Что любопытно, авиатехника не находится под прямым контролем играющего, и пилоты склонны действовать, исходя их своих собственных умозаключений.

Из-за преимущества в высоте авиация неуязвима для наземных объектов. Противник, правда, никогда не станет тянуть и в любой момент может послать на перехват свои истребители.

Допустим, вам необходимо сбросить десант в горячую точку. Дождитесь, пока заполнится соответствующая иконка в меню, и, считайте, что до появления громадины, размах крыльев которой еле умещается в пределах границ экрана, вас отделяет всего один щелчок мышкой. Как только самолет подлетит к указанной точке, местную флору тут же разнообразит добрая дюжина белоснежных парашютов. Крайне интересно, что если территория не является благоприятной для высадки, махина проделает несколько кругов и сбросит солдат небольшими порциями.

Другой любопытный момент с авиатехникой – подбитая посудина никогда не обрушится всей своей массой на ландшафт, а с пораженческим настроем скроется за границей экрана, предварительно описав пару кругов и продемонстрировав во всех ракурсах подбитое крыло. Подобный мудрый ход был сделан, дабы избежать падения тех махин, тень от которых занимает добрую половину экрана.

Собственно, лучше всего авиационная техника развита у американской нации. Таким образом, при игре за Ось готовьтесь к частым появлениям на территории вражеских самолетов. Конечно, если погода летняя.

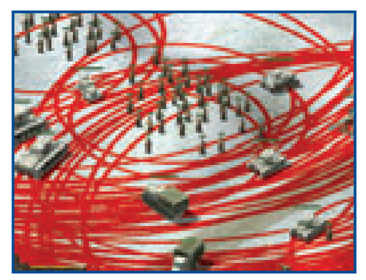


Поселения воссозданы с не меньшей тщательностью. Невольно обращаешь внимание на все мелкие детали... Через несколько секунд половины деревни точно не будет.

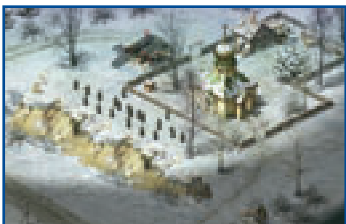
В общую копилку

Трехмерный движок игры является еще одной гордостью «ниваловцев». Впрочем, прилагаемые скриншоты дают все понять и так. География соответствует театрам военных действий, отсюда следует все имеющееся разнообразие ландшафтов и погодных условий.

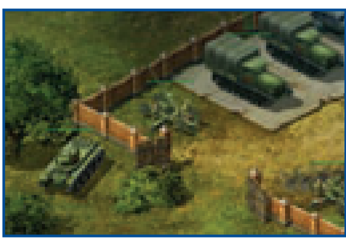
В плане графического исполнения все реализовано на самом высшем уровне. Разрешите в очередной раз посетовать на то, что статичным картинкам никогда не передать красоты игры в движении. Выполненные на пять с плюсом трехмерные модели техники, реалистичная анимация, четкие текстуры, высокая детализация объектов на карте.



«Круги на снегу» – это не наше вольное художество. Они показывают зону поражения для каждого отдельного юнита. Просто мы «включили» их все сразу.



Занятие стратегических высот – один из залогов к одержанию победы.



Заборы и ряд прочих мелких объектов вовсе не являются помехой на пути танков.

Самое интересное, что трехмерность играет не просто декоративную роль – на ее базе построена физическая составляющая. Как пример, неровности рельефа лежат в основе расчета траектории полета снарядов, а также в определении дальности обзора юнитов.

Исходя из зон видимости каждого отдельной боевой единицы, вырисовывается открытый участок карты. Учитываются все находящиеся на линии объекты, что говорит о возможности маскироваться. У громоздкой техники такое значение, естественно, ниже, чем у снайперов. Причем если стрелок сольется с землей, уровень маскировки у него повысится, только вот зона видимости заметно снизится.

Вместо заключения

На одну кампанию в среднем уходит пятнадцать часов игрового времени, и это без учета того, что вам придется проходить миссии, генерируемые случайным образом. Так что о продолжительности игры беспокоиться не стоит – иконка «Блицкриг» задержится на просторах вашего рабочего стола надолго.

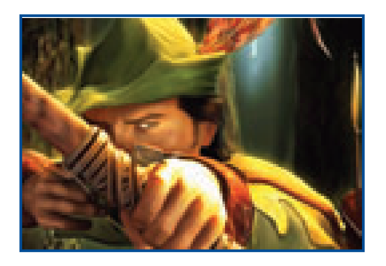
Во время передышек между сражениями интересующиеся могут заглянуть во встроенную энциклопедию и ознакомиться с характеристиками любого юнита. А это несомненный плюс игре.

Когда речь заходит о недостатках, мне остается только пожать плечами и развести в сторону руки. Ну что поделать, если придраться действительно не к чему?

За пределами моего текстового редактора осталась еще куча вещей, о которых хотелось бы рассказать. Но зачем? По-моему уже и так все понятно. Осталось вынести вердикт...

ВЕРДИКТ ★★★★★

День прошлому. Игра настоящего. С великим будущим.



информации или лечебного клевера. Есть еще богатые и зажиточные паникеры, которые при виде бессознательного тела бегут к солдатам и безбожно стучат. С NPC, пожалуй, все.

Наверное, стоило бы описать баталии и разные там тактические приемы и уловки, но... Это уже совсем другая история. Не буду сбивать вам азарт предвкушения. Скажу только, что провел за игрой часов 30, если не больше, и знаете что? До сих пор тянет. Вот допишу – и рвану в Шервуд. Прямо наваждение какое-то!

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Это просто наркотик. Дойдя до конца и посмотрев финальный мультик, я... создал нового игрока и пошел в Шервуд по новой.



Физическая модель смотрится весьма убедительно, а вот окружающие пейзажи, увы, отвратны.

NASCAR Thunder 2003

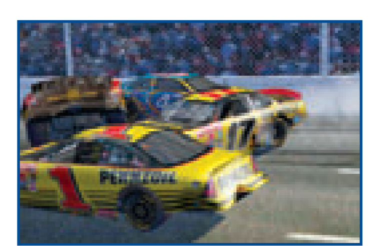
На верном пути. **РОБ СМОЛКА**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EA SPORTS**
РАЗРАБОТЧИК: **EA SPORTS**
ЖАНР: **RACING**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$39.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128MB RAM, 750MB HARD DRIVE SPACE, 32MB 3D CARD**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM 4 1GHZ, 256 MB RAM, РУЛЬ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

Разрабатывая *Thunder*, ребята из EA явно пытались сделать СЕРЬЕЗНЫЙ симулятор, и нужно признать, что в целом им это удалось. Игра является огромным шагом вперед по сравнению с провальным *NASCAR Revolution.* Все элементы физической модели выглядят весьма убедительно – от управляемости машин до выписываемых ими в воздухе пируэтов при столкновениях на большой скорости. Как и в любом уважающем себя симуляторе, в *Thunder* компьютеру можно поручить довольно много действий, в реальной жизни производимых самим водителем, но чтобы получить от игры максимальное удовольствие, лучше все переключать самому. Тем более что мозги и агрессивность управляемых компьютером оппонентов поддаются регулировке, и, немного поэкспериментировав, любой сможет оптимально настроить игру под себя.

Впрочем, нужно признать, что AI далеко не идеален. Пока все идет нормально, противники ведут себя более-менее адекватно, но, оказавшись в нестандартной ситуации, они, похоже, просто не знают, что делать. Не раз и не два я наблюдал, как компьютерные гонщики, вместо того чтобы попытаться избежать столкновения, со всего размаху врезались в другие машины. Еще одна причина головной боли – пит-стопы, которыми оппоненты, видимо, совсем не умеют пользоваться.



Динамическая модель повреждений делает каждое столкновение уникальным и непохожим на другие.

Главная причина того, что *NASCAR Thunder* все-таки смотрится выше среднего уровня, – это потрясающе красивые автомобили. К сожалению, окружающие пейзажи довольно заурядны – с мутноватыми текстурами и откровенно уродливыми объектами вокруг трассы. Кроме того, имеет место весьма странный и даже приводящий душу в смятение эффект смены текстур, наблюдаемый при резком изменении расстояния до других автомобилей. Тем не менее, динамическая модель повреждений заслуживает всяческих похвал, и в процессе гонки вы сможете с удовлетворением наблюдать, как шикарные автомобили превращаются в раздолбанные рыдваны. А еще душа радуется, наблюдая отличную анимацию техников в пит-стопах.

Главный недостаток *Thunder* – малое количество игровых режимов и дополнительных возможностей. Все базовые элементы жанра – на месте (шикарный гараж, разнообразие треков и водителей, возможность пройти целый сезон), но это и все. Нет ни режима карьеры, ни отдельных сценариев, уже давно ставших обязательными компонентами продуктов от EA Sports. Что самое обидное, все эти фишки имеются в приставочных версиях *NASCAR Thunder 2003.* Даже мультиплеер, ограниченный 16 автомобилями-участниками, смотрится как-то жалко...

Thunder, к сожалению, не выдерживает сравнения с продающимся на каждом углу *NASCAR Racing 2002* от Papyrus. Тем не менее, мы получили вполне добротный гоночный симулятор, у которого есть хороший задел на будущее. Будем надеяться, что следующие серии будут более конкурентоспособными.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Неплохая гонка, которая, к сожалению, по всем статьям проигрывает *NASCAR Racing 2002* от Papyrus.

SimCity 4

Город картонных австралопитеков. **СЕРГЕЙ ЖУКОВ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS**
РАЗРАБОТЧИК: **MAXIS**
ЖАНР: **ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$49.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PIII-500MHZ, 128MB RAM, 16MB VIDEO, 1GB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **P4-1GHZ, 256MB RAM, 32MB VIDEO, 1GB НА ДИСКЕ**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Согласно вездесущей статистике, обросшая дополнениями серия *The Sims* упорно приближается по продажам к маразматическому *Spiderman The Movie*. Североамериканские аборигены с завидным упорством покупают игры про симов, чтобы компенсировать отсутствие домашних животных и бурных эмоций в своих семьях. Наблюдая подобное рвение из своего офиса, Maxis, словно стахановец в забое, выплевывает на прилавки все новые порции сим-продуктов, ничуть не смущаясь их количественной и качественной пустоты. И благодарная публика сметает с прилавков *The Sims Deluxe Edition* не хуже предыдущих.

На волне столь ошеломляющего успеха вполне логично вспомнить о заброшенной аж на три с лишним года серии-прародителе, фактически открывшей дорогу тупоголовым симлянам как самостоятельной игровой единице. Сменив движок на нечто трехмерное, обзаведясь знакомым до боли интерфейсом и отрастив во время спячки лишние конечности, из соседней пещеры вылезает *SimCity*, протирая заспанные глаза и сладко потягиваясь новой цифиркой. Фанаты бьются в экстазе, и вряд ли кого-то будет волновать, что нам подсунули те же самые макароны типа «рожок», в которые подмешали более продвинутый соус и бросили полторы сосиски с соседнего столика.



Скоро над каждым домом этого тихого пригорода появится значок с чемоданом – ехать до работы далеко, видите ли.

По-прежнему девяносто пять процентов всего времени мы потеем в роли мэра, которому достался в подчинение до ужаса неблагодарный городишко.

Геологический аперитив

Те, кто не знаком с содержанием предыдущих серий, не теряют ровным счетом ничего. По-прежнему 95% всего времени мы потеем в роли мэра, которому достался в подчинение до ужаса неблагодарный городишко (а то и сразу несколько), населенный вечно недовольными гражданами Максиспяндии. Предприимчивые разработчики расширили рамки власти до божественных размеров, записав в оставшиеся 5% вступительную часть к долгоиграющей пьесе на тему будней провинциального губернатора. Невероятно спокойная и завораживающая прелюдия предлагает нам попробовать себя в роли Всевышнего, которому доступно абсолютно everything, причем сразу и в одной упаковке.

Загрузить географически правильный ландшафт Нью-Йорка или Лос-Анджелеса – это моветон. Куда веселее и приятнее самому подергать тетю Гею за выступающие части. Благо инструментарий юного Зевса вполне достаточен для создания полноценной территории, которую впоследствии загадят беспечные поселенцы. Тут воздвигнем горы, там пророем каньон, а вот в этой подозрительно голубой луже с рыбками будут барахтаться жители окраинного Shitcity, что в переводе означает Город Солнца. Покончив с фундаментальными конструкциями и соорудив нечто, отдаленно напоминающее неуловимое Эльдорадо, украсим его флорой и заселим бесцельно болтающейся по лесу скотиной.

Подозрительно чистый пляж – ни консервных банок, ни чаек, ни купающихся. Видать, не сезон.

В целом топография кропотливо воссозданного участка повлияет разве что на возможность осуществления перевозок морем и на открытость города соседним районам. Учитывая возможность управления несколькими хуторами одновременно, превращение региона в затерянный мир с ископаемыми динозаврами, в которых рано или поздно превратятся оторванные от общества граждане, нежелательно. Добрососедские отношения полезны возможностью поклянчить зубодробительных карамелек и вкусных орешков в Хеллоуин.



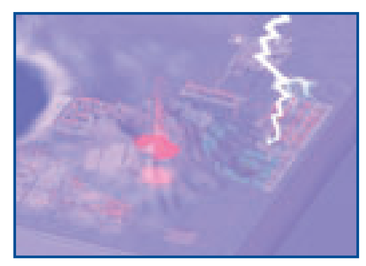
Жестяной Годзилла meets китайский квартал. Исход однозначен.

Впрочем, в любом случае через пару часов от дикой природы не останется и следа. Четвероногие друзья таинственно исчезнут, уступив ареал обитания гуманоидам, непроходимые чащобы закатают в асфальт, а дикий пляж наполнится урбанистическим мусором и дохлыми медузами. Нога Его Высочества гордо топнет лакированным ботинком, и очередной населенный пункт подхватит эстафету во имя торжества цивилизации.

Падший мэр

Последующее понижение по службе до уровня эль-президенте вызывает стойкое дежавю у тех, кто в свое время прокладывал дороги и ублажал ненасытных жителей


Это не тараканы, клянусь! Инструкция пишет «олени».


К таким вещам может привести халатность синоптиков. Зонтик уже не поможет.

SimCity 3000. Как и раньше, тяжелые будни мэра начинаются с обозначения зон (жилой, индустриальной и коммерческой), различающихся по степени плотности заселения на квадратный дюйм и уровню престижности, замены покрытия дорог, установки энергетического завода и прокладки канализации, по которой, помимо крокодилов, грызунов и сушеных насекомых, будет течь питьевая и не очень вода. Все это – тот самый достаточный минимум, без которого число желающих поселиться в городе будет отчаянно стремиться к абсолютному нулю.

На все вышеописанные экзерсисы уходит позорно мало времени – возведение и деструкция любого объекта занимает ровно одну секунду. Лишь вновь прибывающие поселенцы окружают места строительства честными лесами, тратя непозволительно долгие восемь с половиной мгновений на освоение территории. Вмешаться в сакральный процесс гнездования не представляется возможным. Разве что переименовать вновь появившееся строение, что, по большому счету, является абсолютно бесполезной функцией.

Условность, которой напичкан *SimCity 4*, временами ставит в тупик. Смена дня и ночи, предполагающая две дюжины часов в сутках, на деле происходит в лучшем случае пару раз в месяц. Высоко стоящее солнце целую неделю нещадно палит спины чернокожих, без устали вкалывающих на благо родного города в предвкушении пары дней околопетаргического сна, когда улицы буквально вымирают, оставляя зажженные фонарные столбы в гордом одиночестве. Те же, кто считает, что праздники и сон – для лентяев, могут легким движением руки выставить вечное утро, подарив тем самым бесконечную радость работы своим подопечным.

Аналогичным образом протекает и распределение цен. До сих пор не могу понять, почему прибыль от игрового бизнеса никак не превышает ста долларов, а за обучение детей-дебилов должна раскошеливаться администрация? Жадные до денег граждане мегаполиса считают достаточным для себя оплачивать лишь скромные восемь-девять процентов налога, тратя оставшееся на леденцы и бордели. Попробуй, повысь сборы до положенных 13%, и кабинет главы города будет завален жалобами на отсутствие возможности приобрести простейший кетчуп. Элементарные математические расчеты подтвердят абсурдность подобных инсинуаций, но внять гласу разума, как показывает практика, проклятые неандертальцы не способны.

Для более плотного контроля за желаниями среднестатистического горожанина, а также в целях взаимной интеграции своих продуктов разработчики, не долго думая, ввели возможность экспорта персонажей из *The Sims* прямиком в *Simcity* их мечты. Тем же, кто до сих пор не обзавелся персональным квадратноголовым тамагочи, оставили лазейку в виде набора заготовленных заранее мистеров и миссис. Недвусмысленное нововведение позволяет по некоторым характеристикам и воплям симпянина понять, чем недовольно население ближайших кварталов. Собачка Павлова спасает всю свору.

Маленькие дармоеды

Запив горожан водой по самое «не могу» и подключив каждому в «не хочу» по лампочке Ильича, переходим к удовлетворению других не менее естественных пожеланий. Трудно поспорить с фактом, что наличие клиники, школы, пожарной каланчи и полицейского участка обязательно. А учитывая ограниченную область охвата служебных зданий, желательно оросить ими каждый район упорно толстеющего города. И никого не волнует, что совокупные налоговые сборы не превышают трех сотен симобаксов, а одна голяцкая школа хочет кушать в месяц все четыре, что пожарное отделение катается на единственной полуразвалившейся машине, вечно не успевающей потушить несколько домов, а вечно полупустая клиника умудряется отсылать домой пациентов со сломанными руками. Лишь тихие по натуре работники убойного отдела изредка бастуют на пару с экскурсоводами краеведческого музея, требуя повышения зарплаты и молока за вредность.

Однако и этого для полноценной жизни, как оказывается, недостаточно. Каждый микрорайон желает иметь в своем распоряжении хотя бы маленький, но парк для прогулок, цветочные клумбы для эстетического наслаждения, теннисные корты, бейсбольную площадку, футбольное поле, пару бас-

Игнорирование бесконечных жалоб и претензий означает появление страхов и комплексов у и без того пугливого населения.


С высоты птичьего. От всего этого уже мало что осталось.

Типичные городские будни...

Прожженным поклонникам симуляторов *Simcity 4* сгодится разве что в качестве холодной закуски.

кетбольных корзин для «цветных», новогоднюю елку круглый год и три красных носка на камин, чтобы любопытный Санта Клаус задохнулся еще в трубе. Общее количество архитектурных объектов огромно. Часть из них становится доступна при достижении определенных параметров, в число которых входит рейтинг мэра и уровень популяции. Самое смешное в том, что благодаря отдельным скрытым зданиям вышеозначенные параметры начинают расти как на дрожжах. Так, к примеру, электростанция на солнечных батареях, обладающая минимальным уровнем загрязнения, появляется лишь при наличии трех тысяч толстосумов в городе и совокупного рейтинга администрации не меньше 55 у.е.



Райское местечко... Через пять минут там ступит нога человека и не слезет ближайшие лет сорок.

Оторваться и заглушить обиду на неудавшееся детство можно на многоэтажных транспортных развязках, паутиной нависающих в самых ненужных местах, на правильной расстановке автобусных остановок, имеющих тенденцию вести в никуда, при налаживании железнодорожно-воздушных сообщений, которыми мало кто будет пользоваться из-за высоких налогов, а также в процессе наблюдения за автомобильными пробками в городе. Неуклонно падающий параметр Traffic и появляющиеся над домами значки, означающие безработицу, укажут вам, что вы на правильном пути современного диктатора.

К счастью, поправить ситуацию можно не одной лишь оккупацией всякого свободного куска земли. Дорогостоящее строительство на «ура» заменяется пактами и государственными программами. Так, периодические бесплатные уколы от бешенства в принудительном порядке (в простонародии Free Clinic Program) доведут работников госпиталей до борьбы за каждого пациента с малейшей царапиной, а пропаганда здорового образа жизни среди молодежи существенно уменьшит количество праздношатающихся гопников и «трудных» детей. За какой-то полтинник пиастров овцы с волками будут и сыты, и целы.

Боль разведу советом

Игнорирование бесконечных жалоб и претензий означает появление страхов и комплексов у и без того пугливого населения. Как следствие – низкая стоимость земли, отсутствие желающих поселиться в средневековой помойке без удобств, и стремительное падение рейтинга самого мэра. Несмотря на буквально пионерскую сознательность и понимание житейских проблем, свести дебет с кредитом получается далеко не всегда. С ростом количества требований увеличиваются и расходы, что неизбежно влечет повышение налогов. Последнее вызывает смуту, беспорядки и привычную порцию жалоб. Все равно, что пытаться засунуть осла в ночной горшок, да еще чтоб тому было там удобно.

Именно в таких ситуациях на помощь приходит целая орава министров, отвечающих за определенные сферы жизнедеятельности – медицину, планирование, безопасность, транспорт, промышленность, окружающую среду и финансы. Самый неугомонный, как и положено, – экономист. Болезненно воспринимая любые серьезные изменения в бюд-

жете, Моник Даймонд то и дело предлагает повысить пошлину или взять десятилетний кредит под грабительские проценты. В крайних случаях подсовывает сомнительные предложения и контракты по размещению свалки радиоактивных отходов, ракетных шахт типа земля-воздух-*Simcity*, тюрьмы и прочей околовоенной шелухи. Каждое такое вмешательство в спокойную жизнь города, с одной стороны, благоприятно сказывается на доходах, с другой – понижает уровень спокойствия населения, вынужденного терпеть регулярные запуски боеголовок и доносящиеся с окраин армейские шуточки. Вдобавок все здания имеют привычку стареть в случае недо- и перефинансирования, вода – загрязняться, ресурсы предприятий – истощаться, что опять же не лучшим образом влияет на реноме и толщину кошелька управленческого аппарата.

Осмыслив вышесказанное, на кнопочку, за которой скрываются непонятно-зачем-нужные глобальные катастрофы, смотришь с нескрываемой злобой, расценивая веселую шутку разработчиков как издевательство. Разве что, вконец отчаявшись добиться успеха у населения, решишь показать этим занудам, где зимует кузькина мать. Детские забавы типа нашествия саранчи или чумы отходят на второй план. В моде нынче атака трансформеров, вулкан, вырастающий в мгновение ока на центральной площади, торнадо и освежающий метеоритный дождик. Эффекты от разрушений потрясающие – плюющийся Везувий и жестяной Годзилла знают свое дело на «пять» с двумя плюсами. Наиболее же эффективно от никчемной живности избавляет банальная детонация, с фейерверками и улюлюканьем начисто удаляющая ненавистный поселок с глаз долой.



От этих военных сплошные проблемы. Кто курил в казарме?

Полезная бюрократия

Во избежание подобных эксцессов желательно хотя бы раз в полчаса опускать свой стеклянный глаз в стакан со статистикой, которой более чем достаточно для составления полноценного впечатления о сложившейся ситуации. Графики, зоны покрытия, сухие цифры и обычная сводка новостей слеплены на удивление удобно. Плохо заселяемые регионы всегда можно вычислить, взглянув на карту Desirability, оставшиеся без водоснабжения кварталы одиноко ютятся под кнопочкой Water, уровень идиотии симян четко заметен по зонам покрытия Education, а состояние дорог и наиболее загруженные участки видны буквально «на лету». Любой хоть сколько-то заметный аспект жизнедеятельности имеет свое отражение в цифрах и гистограммах.



Город Солнца, вечерние пробки – пожалуй, самое красивое зрелище.

Новостная же лента выражает самые существенные происшествия – как отрицательного, так и положительного характера. Наиболее крикливые заголовки разворачиваются до размеров коротких заметок с привычными ссылками, ведущими на место возникшей проблемы и к инструментам, способным ее устранить. Разбавляют сухие статейки поздравления с Новым Годом и сообщения о первой свадьбе сима и компьютера, обслуженной сотней модемов. Еще немного, и от подобной заботы недолго и прослезиться.

Единственный, но весьма существенный недостаток связан с использованием Query Tool и отсутствием возможности вывести список основных строений, перескакивая к нужному на счет «раз». Разрастаясь, как гангрена и заполняя всю доступную территорию, не знающий покоя городишко в определенный момент начинает активно кушать мощность вашего компьютера. От отчаянных тормозов не спасают ни замороченное «железо», ни динамическая прорисовка текстур – от полностью размытых до предельно ясных очертаний. Красота, регулярно требующая жертв, однажды начинает раздражать. Лезть же в опции совершенно не хочется. СИМпатичные людишки, снующие словно тараканы по послеобеденной кухне, уже не похожи на расплющенные куски акварели, а ночной город невольно рождает желание поближе рассмотреть сверкающий огнями лабиринт дорог. На теннисных кортах, футбольном поле, баскетбольной площадке, в парке, колумбарии и в сотне других мест в прямом смысле кипит жизнь. Без особого труда можно разглядеть играющих, бастующих, снующих без дела и спешащих на работу граждан развитого мегаполиса. Клянусь, я даже видел скейтбордиста, выписывающего back flip на пайпе!

Куриный суп для гурманов

Но даже при всей своей внешней привлекательности и удобстве управления целевая аудитория *SimCity 4* для меня остается туманной. На дворе далеко не 90-е, и сегодняшним прожженным поклонникам симуляторов вышеозначенная забава сгодится разве что в качестве холодной закуски. Уловить оптимальный темп развития, когда расходы наконец-то начнут быть соизмеримы с жалкими копейками прибыли получается буквально с третьего-четвертого раза. Стратегическая часть явно похрамывает на обе ноги, стыдливо прикрывая чрезмерно упрощенные места. Временами хочется сумасшедшей гонки приснопамятного Constructor'а и свободы выражения в ситуациях, когда роль добродушного мэра не соответствует внутреннему состоянию души. С другой стороны, скромной порции сложности и адреналина *SimCity 4* хватит за глаза даже самой стойкой домохозяйке, третий год подряд убирающей объедки за каким-нибудь Эндрю Джонсоном в *The Sims*. Вторичность свежего творения Maxis ей и вовсе побоку.

Тем не менее, готов поспорить, что PR-отдел Electronic Arts уже наверняка знает, какого числа четвертый по счету градосимулятор, кряхтя, заползет на первую строчку локального хитпарада. Уже сейчас EA Store предлагает приобрести специальное издание *SimCity 4*, куда помимо положенных двух дисков входит Transportation CD, содержащий с пяток неучтенных при компиляции средств передвижения. Появление оных, очевидно, знаменует нирвану для всей нации картонных австралопитеков.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Полное слияние с собственным симом и местом его обитания. Минимум различий с предыдущими сериями. Еще один кандидат на первое место в североамериканских хит-парадах.

С ростом уровня вашего подопечного улучшаются и его боевые характеристики.

И как можно не полюбить такого красавца?

Глаз Дракона

Другая история. **АНАТОЛИЙ НОРЕНКО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **АКЕЛЛА**
РАЗРАБОТЧИК: **PRIMAL SOFTWARE**
ЖАНР: **ACTION/RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ** ЦЕНА: **$5-7**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 600, 128 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 16 MB RAM**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1000, 128 MB RAM, DIRECTX-СОВМЕСТИМАЯ КАРТА С 32 MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

В фэнтезийных произведениях драконы зачастую предстают на стороне темных сил. Однако, быть может, величественным созданиям вовсе не по душе выступать в качестве роскошных средств передвижения Лордов Тьмы. Не исключено, что чешуйчатые мечтают о другой судьбе, и в глубине души все они герои, готовые пожертвовать собой ради благородной цели.

В проекте Primal Software летающим бестиям дается шанс исправиться. К тому же на сей раз они оказываются в центре внимания. Представленный сам себе дракон – с одной стороны, неистребимые орды монстров – с другой, и судьба всей человеческой расы на кону. Если элегантно машущий крыльями динозавр пожирает всяческих тварей, то его не стоит обвинять в чревоугодии. Он просто набирается сил для предстоящей битвы.

Действие игры разворачивается в фэнтезийной вселенной Нимоан, которую внезапно решил навестить некогда изгнанный злодей Шарбор. Возвращение негодяя не остается незамеченным – самые ужасные чудища наводняют просторы мира. Люди, долгое время жившие без забот, попросту не готовы к такому ходу событий. И лишь дракон, как раз во время покинувший свое пристанище, решается противостоять истязателю.

Неожиданные подвиги

Сами создатели относят игру к стану ролевых игр с элементами action. На самом же деле, *«Глаз Дракона»* может похвастаться и чисто стратегическими аспектами геймплея. Вселенная Нимоан представляет собой двенадцать теперь уже опустошенных и безжизненных областей, в каждой из которых можно наткнуться на логова с монстрами. Именно с этим и связана основная работа чешуйчатого.



Уверенный в себе Аннох вполне может в одиночку противостоять целым ордам противников.

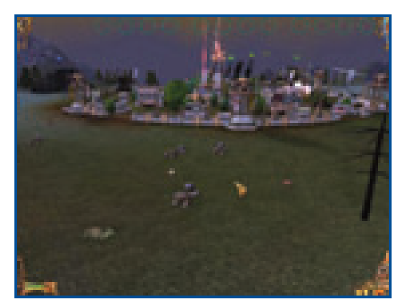
Монстры плодятся и обитают неподалеку от своих логовищ, при этом, как правило, из каждой берлоги выходит определенный тип тварей. По сути, отвратительные существа неистребимы, и единственный способ с ними расправиться – уничтожить их обиталища. И лишь после этого, тщательно расчистив территорию и заодно отыскав магический кристалл, дракон может помочь людям возвести на месте пустыря город.

Следующий этап – оборона поселения, продолжающаяся ровно до тех пор, пока жители не смогут постоять сами за себя. Именно эта часть игры является самой неожиданной и по праву привлекает к себе все внимание на первых порах.

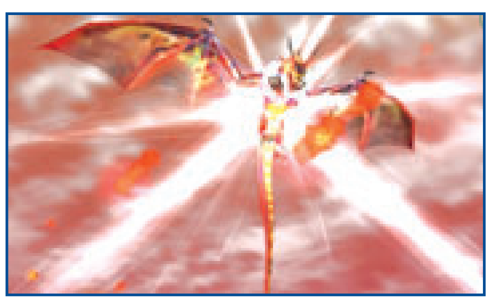
Воспитать дракона

Не менее интересной представляется возможность выбора героя еще до начала повествования. Собственно, именно от этого и зависит дальнейший стиль игры. Перед нами красуются огнедышащий Аннох, колдун Баррох и некромант Моррог. К каждому из них требуется свой подход, так что попробуйте приручить понравившегося дракона.

Огнедышащий – один из представителей семейства красных драконов, и этим сказано практически все. В стиле Анноха смертель-


Защита городов в игре – отдельная история. По-настоящему яркий и неожиданный элемент игрового процесса.


Чем больше размеры поверженной твари, тем больше очков опыта получит крылатый апологет морали.


К своему арсеналу спеллов Аннох прибегает не часто. Ему больше по душе окутывать монстров пламенем.


После тотальной зачистки территории дракону необходимо разыскать магический кристалл.


В ночное время суток ландшафты преображаются. На их фоне особенно красочно смотрятся световые эффекты.


Пользоваться услугами воскрешенных монстров – в стиле Моррога.

ные игры с огнем, и посему он меньше других полагается на свои магические способности и предпочитает участвовать в открытых поединках. Мелкие твари не могут устоять перед очарованием его огненных шаров, а монстры покрупнее не стесняются танцевать, укутавшись едким пламенем.

Колдун Баррох, считайте, – полная противоположность. Этот красавец не пренебрегает пользоваться своим ледяным дыханием, которое замораживает врагов. Драгоценные несколько мгновений еще никогда никому не мешали в ожесточенных схватках. Сам по себе дракоша откровенно слабый, и посему в ход идет огромный арсенал заклинаний. Различных спеллов у Барроха больше, чем у остальных. Однако существует и другая тактика – постоянно исхитряться и проводить воздушные маневры. Конечно, речь не идет о фигурах высшего пилотажа, но простой последовательности действий «спикировать-атаковать-ретироваться» вполне достаточно.

И, наконец, некромант Моррог. Совершенно другая история. Дракоша ни капли не похож на своих собратьев. Его излюбленные действия – кислотные плевки да заклинания призыва монстров и воскрешения. Как вам нравится идея наплодить каких-нибудь склизких тварей, которые будут выступать под ваш аккомпанемент? Или, скажем, завалить мощного противника, воскресить его и, таким образом, переманить на свою сторону? Как видите, различных стилей прохождения представлено великое множество, и каждый наверняка сможет подобрать что-нибудь на свой вкус.

Верный принципам

Действие игры протекает в реальном времени, при этом вы можете замедлить ход или же просто воспользоваться паузой, оценить обстановку и с расстановкой отдать приказы. На мышке лежит ответственность за все основные действия, а клавиатура с шорткатами для заклинаний идет только в подспорье.

Щелчок левой кнопкой, и дракоша неспешно плывет, вальяжно размахивая крыльями, в указанную точку. Щелчок правой, и чешуйчатый выполняет атаку. Все просто и интуитивно понятно.

Всего на троих героев представлено порядка восьмидесяти заклинаний. Среди них встречаются самые разнообразные спеллы: от «ослепить» и «замедлить» до, например, «ввести противника в заблуждение». У огнедышащего, правда, доступ к заклинаниям чересчур ограничен, зато Баррох в силу своих пристрастий уверенно пользуется самыми различными комбинациями.

Как и в любой другой ролевой игре, у каждого персонажа имеются свои параметры: тут вам количество жизненной энергии и скорость полета, запас дыхания и мощность атаки, способность к регенерации и поток маны, а также число спелл-слотов, в которых размещаются наиболее часто применяемые заклинания.

Очки опыта начисляются за истребление врагов. По этой простой причине всегда имеет смысл производить тотальную зачистку всех территорий. До тех пор, пока не останется ни одной живой души. Впрочем, драконы – могущественные создания, которые и самом начале пути чувствуют себя крайне неплохо. Только вот кто знает, что ждет их дальше?

ВЕХИ ИСТОРИИ

Компания SBG Co. Ltd. была основана в Москве в 1996 году, и тогда она занималась разработкой исключительно мультимедийных энциклопедий. В 1999 году в свет вышел первый игровой проект – квест *«ПиВИЧ»*. За первые три месяца продаж игра разошлась тиражом более сотни тысяч копий. В 2000 году был выпущен сиквел под названием *«ПиВИЧ 2: Судный день»*. Обе игры были проданы общим тиражом более 250.000 копий. В 2001 году компания была переименована в Primal Software.

В рамочку на стенку

Движок, особая гордость создателей, способен воспроизводить ландшафты немалых площадей. Каждый район занимает все десять квадратных километров. При этом встречается все разнообразие пейзажей: изумрудные леса, живописные равнины, скрывающиеся в небосводе заснеженные пики гор... Правда, сама по себе картинка порой кажется слишком однообразной, но всевозможные красочные эффекты быстро привносят свой яркий и запоминающийся стиль. Видели бы вы, как смотрится смена времени суток!

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Что можно еще сказать? *«Глаз Дракона»* – крайне интересный и самодостаточный проект, который приглянется всем любителям красивых, вдумчивых игр и, конечно же, ценителям драконов.

Деньги: £53580
Клевер: 10

Таран из многотонного бревна моментально добавляет сумятицы в стройные неприятельские ряды.

Robin Hood (Робин Гуд: легенда Шервуда)

Цыганский барон с английской родословной. **СЕРГЕЙ АВЕРИН**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **WANADOO /НОВЫЙ ДИСК**
РАЗРАБОТЧИК: **SPELLBOUND STUDIOS**
ЖАНР: **ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ С ЭЛЕМЕНТАМИ RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$5-7**
ТРЕБОВАНИЯ: **PII 233, 64 MB RAM, 900 MB НА ДИСКЕ, 8 MB VIDEO**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PIII 500, 128 MB RAM**
MULTIPLAYER: **НЕТ**

Кто-нибудь помнит такого писателя, как Аркадий Гайдар с его эпохальным *«Тимуром и Ко»*? А сказки Шахерезады? Если мне ни с кем не изменяет память, именно в тот сборник попал Али-Баба и его сорок разбойников. Или взять, к примеру, Уленшпигеля, любовно отрисованного незабвенным Шарлем де Костером. Достойнейшие персонажи! У богатых брали, бедным давали. Есть еще один персонаж, который по праву верховодит этим сонмом добродетельных синьоров.

По правде сказать, историческое сопоставление с истинной легендой весьма иллюзорное. Скорее разработчики взяли ее за первоначальную идею, щедро разбавив представителями других произведений народного фольклора. Вплоть до *«Шрека»* – несколько образов перенято и оттуда. Но сначала – о легенде...

Итак, Роберт Локсли AKA Робин Гуд участвовал в крестовом походе в Палестине бок о бок с Ричардом I AKA Львиное Сердце. Не повезло тогда обоим – Ричарда захватили в плен, а Робин по возвращению домой узнал, что все его земли и поместья национализированы зловредным принцем Джоном. Пользуясь отсутствием государя, этот негодяй объявил себя регентом, собирающимся того и гляди прибрать к ручкам вожделенный трон. За подлинного короля басурманы требуют выкуп в 100.000 фунтов! Ни у кого, кроме собственно Принца Джона, таких денег нет. А последний не собирается платить за потерю трона, который и без того достался ему по счастливой случайности. Короче говоря, засада. Робин Гуду, преданному слуге короля, ничего не остается, как попытаться собрать выкуп собственноручно, грабя богатых купцов и рыцарей, проезжающих по Шервудскому лесу. Вот и вся завязка.

Яблочко от вишенки недалеко падает

Надо отметить, что Spellbound весьма удачно справилась с выведением Робина на игровую арену. Сразу скажу, для тех, кто помнит и любит *Desperados* – это весьма похожий аналог. Все также первые несколько миссий собираем команду «лесных братьев». На авансцене постепенно появляются и Малыш Джон, и отец Тук, и Уилл Скарлетт, и Вилли Статли, и даже любимая Робина, леди Мэриан. У каждого – свой набор навыков и умений (нокаутирование, пеленание, добивание, лечение, мародерство). Да что там, даже карты и звуковое сопровождение провоцируют мощный всплеск такого непостижимого человеческому разуму чувства, как дежавю.

Кошмар Гая Гизборна

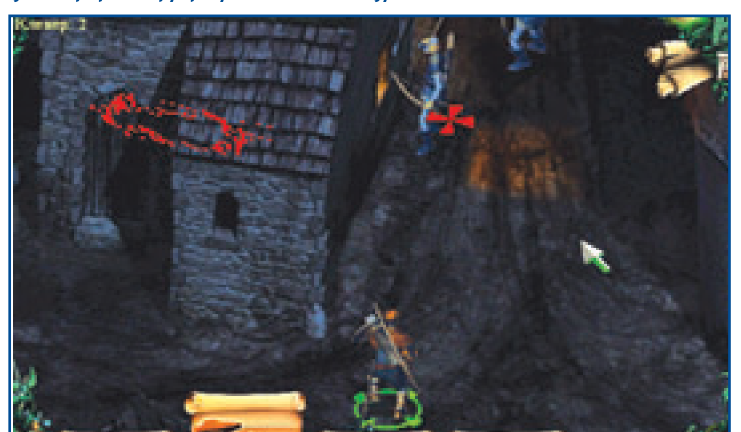
Теперь пару слов о различиях. Начну с того, что существуют ключевые миссии и промежуточные. Ключевые проходят в одном из пяти городов, главный из которых – Ноттингем. Здесь идет развитие сюжетной линии. В передышках между этими «большими» миссиями можно закрепить пройденное в Шервудском лесу, нападая на сборщиков налогов, грабя обозы с провиантом, вооружением и казной принца Джона или попросту спасая ни в чем не повинных крестьян от бессовестных мародеров. Карты в этих миссиях поменьше, зато появляются ловушки. Шервуд для Робина – дом родной, и подготовить встречу он может по полной программе. Для начала повозку сносит гигантский таран, подвязанный в гуще листвы. Его лесные братья любовно окрестили «молотом». Начавшие суетиться воины периодически попадают в волчьи ямы (аналог саперской лопатки у водителя в *Commandos*). Гиганты вроде Малыша Джона могут устроить «несчастный случай», похоронив солдат под обвалом бревен или валунов. Замаскированные на земле сетки на противовесах нейтрализуют солдат после активации ловушки выстрелом из лука. Точно так же Робин дает сигнал лесным брать-



Повозку сносит гигантский таран, любовно названный «молотом», воины периодически попадают в волчьи ямы, гиганты вроде Малыша Джона устраивают «несчастные случаи», хороня солдат под обвалом бревен или валунов.



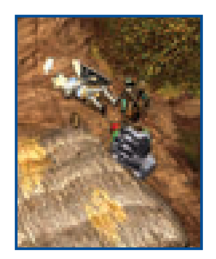
После успешного завершения миссии лесные братья возвращаются в Шервуд, раскладывая трофеи вокруг ритуального векового дуба.



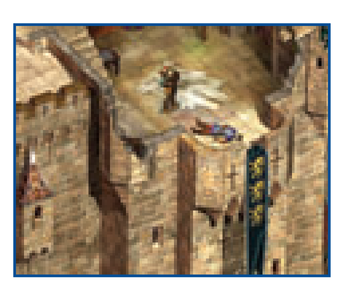
Ночью у солдат понижается дальность видения, зато обостряется слух. Как банально!



Национальные увлечения шайки Робина – «удержись-за-лошадьми-на-вожжах». Выиграть невозможно.



Крепкий кулак Робина посылает даже самого сильного противника в глубокий нокаут.



Финальная битва Робина с шерифом Ноттингемским оканчивается в пользу реакции. То есть в мою.

ям, затаившимся в засаде. Эти персонажи не ключевые и больше работают на отвлечение. Зато отвлекают по полной программе. Одним словом, богатеям приходится несладко.

Дом, милый дом

Закончив очередную миссию, вольные стрелки возвращаются в Шервуд, в свою штаб-квартиру. Здесь можно оставить нескольких воинов тренироваться рукопашному бою и стрельбе из луков, а также поручить им собирать и производить всякие примочки, которые потом будут использоваться в бою – стрелы, лекарственные травы, кошельки, гальку для пращей, сетки, мясо, яблоки, эль и осиные ульи. Здесь же стоит вековой дуб, вокруг которого Робин устраивает своеобразный «hall of fame» – артефакты, собранные на уровнях. В основном будут представлены символы королевской власти, отобранные у мятежного принца, но будет и серебряная стрела, выигранная Робином на турнире. Отсюда же будет вестись планирование дальнейших миссий.

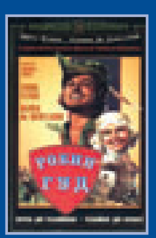
Большие города

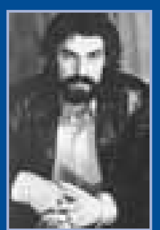
Городские миссии имеют ряд преимуществ. Во-первых, время на миссию тратится на порядок больше и по возвращению в Шервуд замечаешь значительный прогресс в обучении новобранцев и в развитии «промышленности». Во-вторых, существует куча дополнительных квестов, по выполнении которых находишь либо крупное вознаграждение в денежном эквиваленте, либо существенно повышаешь репутацию. И, наконец, в третьих, – в городах есть дома, куда можно прятать тела погибших. Точнее, нокаутированных – убийства не приветствуются. Робин – вор, а не убийца, и почем зря он клинок обнажать не будет. Стимулируется гуманность пропорциональной зависимостью количества новобранцев, присоединяющихся к вашему отряду после миссии от количества оставленных в живых врагов. Лучники, крестьяне, гиганты – их число будет возрастать с каждой успешно завершенной миссией. К концу игры я насчитал человек 40, если не больше.

Но вернемся в город. Улицы запружены как воинами, так и NPC. Самые важные из последних – нищие, просящие подаяние. Эти бродяги в курсе всех последних событий. За 50 монет дадут вам ценный совет, где искать золото и как пройти миссию. Отмеченные соответствующим символом граждане также могут подкинуть вам необязательный квест с гонораром в виде ценной

ФИЛЬМОГРАФИЯ

За всю историю кинематографа было снято множество версий истории Шервудского изгоя. Моя скромная попытка подсчитать точное количество с треском провалилась. Вот лишь некоторые шедевры:





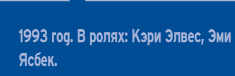


«Приключения Робина Гуда» Warner Brothers, 1938 год. В ролях: Эролл Флинн, Оливия Де Хевиленд.

«Стрелы Робин Гуда» Рижская киностудия, 1975 год. В ролях: Борис Хмельницкий, Регина Разума.

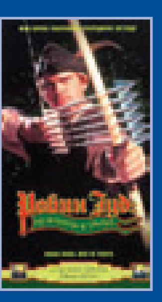
«Робин Гуд: Принц воров» Warner Brothers, 1991 год. В ролях: Кэвин Костнер, Мэри Элизабет Мастрантонио.

«Робин Гуд: Мужчины в трико» Columbia Tristar,



1993 год. В ролях: Кэри Элвес, Эми Ясбек.

«Дочь Робин Гуда: Принцесса воров» Granada Entertainment, 2001 год. В ролях: Стюарт Уилсон, Кира Наитли.





Civilization III: Play the World

Бессвязно, небрежно, скучно, запоздало и непомерно дорого. Впрочем, кто мы такие, чтобы роптать?..

ТОМАС Л. МАКДОНАЛЬД

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **FIRAXIS/INFOGRAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **FIRAXIS**
ЖАНР: **STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 32MB RAM, 500MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III, 64MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET, HOT-SEAT, E-MAIL (2-8 ИГРОКОВ)**

Компании Firaxis будет весьма непросто восстановить свое доброе имя после выхода такого низкопробного отстоя, каковым является *Play the World.* Этот адд-он появился спустя год после *Civilization III,* которая, как все мы помним, не имела многопользовательского режима. Разработчики обещали нам мультиплеер вместе с кучей новых модов в одном флаконе и по низкой, очень низкой цене – всего лишь 30 долларов. Но Firaxis не смогла сдержать своего обещания. *Play the World* – это самая худшая реализация мультиплеера за все последние годы.

Когда вы читаете надписи на коробке, все выглядит очень здорово: LAN, Hot-Seat, E-mail и Internet с поддержкой службы GameSpy; новые игровые режимы; новые юниты; новые карты. При этом всем совершенно ясно, что главным козырем *Play the World,* за который народ будет отдавать свои кровные баксы, является именно многопользовательский режим. Так в чем же дело? В том, что Multiplayer не работает. Повторяю: не работает! Я не верю, что хоть кому-нибудь в этом мире удалось сыграть онлайновую партию, ни разу не зависнув. Это просто невозможно. Бесконечные зависания, происходящие безо всякой видимой причины, отравляют любую многопользовательскую сессию. Независимо от того, играете ли вы через локальную сеть или Интернет, вам придется регулярно лицезреть собственный рабочий стол, а иногда – давить кнопку Reset. Зато к режиму Hot-Seat претензий нет - он работает нормально.



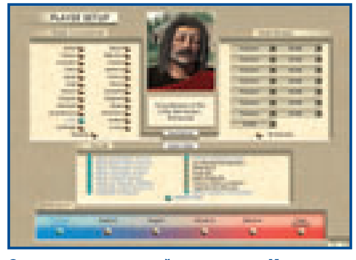
Нововведения включают: Stock Exchange (генерирует деньги), гражданскую оборону и радарную башню (обе структуры повышают обороноспособность).

Худшая за последние годы реализация многопользовательского режима.

Но вернемся к игре через LAN и Интернет. Думаете, проблемы исчерпываются одними зависаниями? Как бы не так! Установив соединение, вы с ужасом обнаружите, что игра идет странными скачками. Сам факт наличия лага в 2D-стратегии с более чем скромными требованиями к пропускной способности кабеля недвусмысленно свидетельствует о том, что у Firaxis серьезные проблемы. Но черт с ним, с рудиментарным сетевым кодом – главной проблемой разработчиков был вовсе не он, а необходимость сделать так, чтобы многочасовые многопользовательские сессии были динамичными и увлекательными для всех участников. И они придумали целую кучу оригинальных способов добиться этого. Помимо стандартного походового режима, имеется режим одновременных ходов (игроки на паузе принимают решения, а затем игра одновременно их реализует) и «бесходовый» (т.н. псевдо-риал-таймовый) режим. Данный эффект достигается тем, что игра периодически, через определенные интервалы времени, предпринимает действия, соответствующие началу нового хода (регенерация movement points, рост зданий и т.д.). Однако такой режим предполагает, что на каждый ход отводится определенное время – и это выглядит абсолютно дико в такой игре, как *«Цивилизация»*, ведь в течение некоторых ходов вы сидите и вообще ничего не делаете (например, когда ждете постройки здания), а в других напротив – активно кликаете тут и там в течение довольно долгого времени. В общем, как ни печально, «бесходовая» система оказалась абсолютно неиграбельной.

Большинство новых сценариев было взято с прямиком из Интернета, откуда их любой может скачать совершенно бесплатно.

Что касается остальных нововведений, то самое мягкое определение, которое для них можно подобрать, – это «пятые колеса в телеге». Да, конечно, мы получили восемь новых цивилизаций, у каждой из которых есть новый юнит, но вот только различия между ними разглядеть без микроскопа практически невозможно. Все новые юниты – усиленные модификации уже существующих. Арабский Ansar Warrior – это ускоренный и более уязвимый рыцарь, карфагенский Numidian Mercenary – проапгрейденный копейщик с повышенной атакой и пониженной защитой и т.д. По-настоящему сильное впечатление производит только корейская Hwach'a – улучшенная пушка с поднятой на 50% атакой и способностью бомбардировать близлежащие города. Большинство новых карт было взято с фанатских сайтов и просто свалено на диск – без какого либо порядка или описаний.

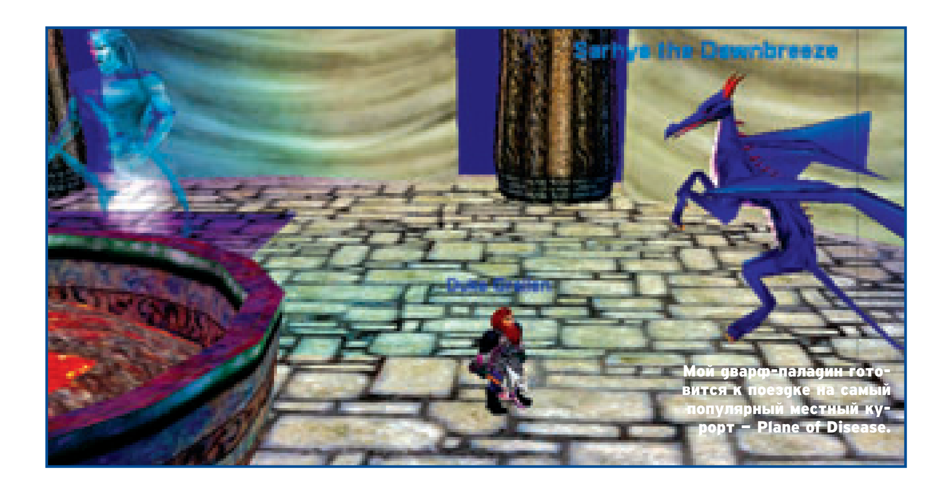


Список цивилизаций пополнили Кельты, Арабы, Карфагеняне, Испанцы, Викинги, Корейцы, Монголы и Оттоманы.

Ни одно из разрекламированных достоинств адд-она *Play the World* не стоит даже трех баксов, не говоря уже о тридцати. Полный провал.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Главная фишка этой игры – многопользовательский режим – не работает. Все остальное – тоже халтура.



Мой дварф-паладин готовится к поездке на самый популярный местный курорт – Plane of Disease.

EverQuest: The Planes of Power

Обещаю – еще один удар, и все! **ДЖЕФФ ГРИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
РАЗРАБОТЧИК: **SONY ONLINE ENTERTAINMENT**
ЖАНР: **MMORPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99; $9.95 В МЕСЯЦ**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 356 MB RAM, 450 MB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB, ВЫХОД В INTERNET**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III, 512 MB RAM, 1.5 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 32 MB, ВЫХОД В INTERNET НА 56.6K ИЛИ БЫСТРЕЕ**
MULTIPLAYER: **ТЫСЯЧИ ИГРОКОВ**

2002-ой войдет в историю как год, когда разработчики *EverQuest* наконец-то изобрели компас. Возможно, для кого-то мои слова прозвучат как язвительная насмешка, но поверьте, я – старый фанат *EQ*, проведший там сотни часов, – говорю их с искренней радостью и безо всякой задней мысли. Нет, серьезно, ведь игра существует уже три года, и Sony Online вполне могла бы безбедно почивать на лаврах, ежемесячно собирая абонентскую плату с более чем 400 тысяч подписчиков, и не утруждая себя никакой работой. Так что я выражаю авторам свое искреннее уважение и восхищение за то, что они заботятся о своих преданных фанатах, и периодически подкармливают их новым контентом и обновленным интерфейсом.

Самый последний expansion pack носит название *The Planes of Power* и включает в себя полную версию игры. Предназначен он, главным образом, для высокоуровневых героев, ибо для попадания в 18 новых зон из 19 необходимо иметь, как минимум, 46-й уровень. Что касается 19-ой зоны, то она общедоступна и способна вновь разжечь угасший интерес к игре в тех, кому *EQ* за последние годы порядком надоел, – по крайней мере, именно это произошло со мной. The Plane of Knowledge – это место, откуда вы без проблем можете телепортироваться в любые локации миров Norrath и Luclin, т.е. невероятно долгое время, необходимое для путешествий по просторам *EverQuest*, существенно сократилась. В результате за три недели я узнал о Норрате больше, чем за предшествующие три года. Кроме того, я был приятно удивлен обновленным интерфейсом, который наконец-то обзавелся прозрачными окошками и, черт побери, настоящим компасом!

Новый контент, конечно же, понравится и новичкам, и низкоуровневым героям, но по-настоящему оценить *Planes of Power* смогут лишь ветераны (как, кстати, было и с адд-оном Scars of Velious). Ограничитель уровней теперь поднят до 65, стало легче организовывать рейды, новые зоны для продвинутых игроков огромны и по-настоящему опасны, а увлекательный сюжет связывает все эти элементы воедино. Все достаточно линейно и логично – новые, более продвинутые планарные зоны открываются по мере того как вы выполняете определенные задания. Насколько эти зоны сложны и опасны? Да как вам сказать... В общем, на сегодняшний момент, через месяц после запуска expansion pack'а, еще ни один игрок не дошел до финальной зоны. Так что прокачанные ветераны могут не беспокоиться – возвращение в скучный реальный мир произойдет еще очень и очень нескоро.

На повестке дня остается самый главный вопрос: стоит ли покупать *Planes of Power* тем, кто вообще еще не играл в *EverQuest*? Вопрос непростой. Без сомнения, *PoP* является наиболее доступной, красивой и удобной версией *EQ*, но, по большому счету, его графика и геймплей – это уже вчерашний и даже позавчерашний день. Сейчас на подходе целая толпа онлайновых RPG нового поколения – *Asheron's Call 2, World of WarCraft, Star Wars Galaxies* и тот же самый *EverQuest 2*, – так что я рекомендую покупку адд-она *Planes of Power* лишь правоверным фанатам первой части.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Если вы все еще играете в *EQ*, то, скорее всего, вам понравится.

ПАТЧИ К ИГРАМ

Перекройка истории

Medieval: Total War

Томас Л. МакДональд

Релизная версия *Medieval* вовсе не страдала большим количеством багов, поэтому многочисленные изменения и улучшения версии 1.1 лежат, в основном, в области «тонкой настройки» – улучшена совместимость с видеокартами Millennium и Radeon, расширен список консольных команд, подправлен баланс в одиночном и многопользовательском режимах.



К сожалению, никуда не делась одна из наиболее досадных проблем – баг с повстанческими армиями. По словам представителей Activision: «Повстанцы теперь не могут производить войска, требующие технологий, которыми не обладает их фракция». Эту новую фишку можно отключить в командной строке. Но ведь главной проблемой было совсем не это, а чрезмерно высокое КАЧЕСТВО повстанческих войск – как с точки зрения исторической логики, так и игрового баланса. А в новой версии бунтари плодятся в еще больших количествах, чем раньше – это что, новый баг??

Хорошая новость заключается в том, что AI стал заметно лучше соображать и научился нормально использовать кавалерию, рыцарей и генералов. Кавалерия действует просто блестяще. Конники часто внезапно останавливают свою атаку на пехотные позиции, чтобы ударить по ним под другим углом – именно так и было в реальной жизни. В целом управляемые компьютером противники теперь составляют более сбалансированные армии и использую более продвинутую тактику. В угоду реализму осады стали более протяженными во времени, а эффективность артиллерии повысилась.

Тонкая настройка сильных и слабых сторон генералов положительно отразилась на игровом балансе в целом. Так, например, Master of Numbers теперь дает +3 бонус к acumen. Были также исправлены некоторые проблемы на картах кампаний.

Погодные эффекты и мелкие детали вроде раскачивающихся деревьев и шуршащих листьев делают игру очень атмосферной.

Combat Mission: Barbarossa to Berlin

Товарищ, вот ваш билет на русский фронт! **БРЮС ГЕРИК**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **BATTLEFRONT.COM**
РАЗРАБОТЧИК: **BATTLEFRONT.COM**
ЖАНР: **ТАКТИЧЕСКИЙ ВОРГЕЙМ**
РЕЙТИНГ ESRB: **НЕТ**
ЦЕНА: **$52**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 64 MB RAM, 1.2 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, 128 MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2 ИГРОКА)**

Если вы играли в оригинальную *Combat Mission,* то вряд ли *CB:BB* сможет поразить вас своим изяществом, элегантностью и изысканностью, как это удалось в свое время ее предшественнице. Нынешнему продолжению будет нелегко повторить эффект разорвавшейся бомбы, произведенный в 2000 году первой частью. Ведь тогда цифры продаж превзошли все ожидания, несмотря на то что игру можно было купить лишь через Интернет, на сайте компании Battlefront.com. Разумеется, все с огромным нетерпением ждали сиквела. Прошло два года. Вышедшее недавно продолжение – это капитальный ремонт движка, обновленная физическая модель и адд-он в одном флаконе. И это по-прежнему лучший в мире воргейм.

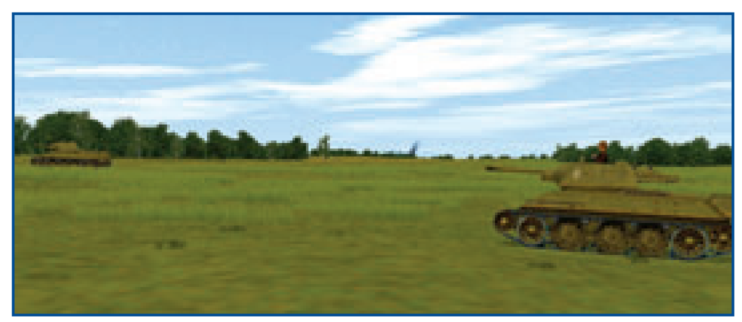
На этот раз сюжетной основой для игры послужила война в России – и авторы остались верны себе, скрупулезно смоделировав всевозможные виды оружия, боевые машины и даже солдат всех стран, участвовавших в той кампании, не исключая Финляндию и других второстепенных участников фашистской Оси. Действие разворачивается в широком временном интервале – от первых дней операции «Барбаросса» до последних боев в Вене, и включает большую часть известных (и малоизвестных!) сражений Великой Отечественной Войны. Игра настолько масштабна, что порой невольно застываешь перед ней в священном ужасе...


Движок великолепно справляется с прорисовкой общевойсковых соединений и танковых сражений.

Главные особенности боевой системы *Combat Mission* – это ее ни с чем не сравнимые красота и изящество. Простая, как все гениальное, она удовлетворяет высоким запросам даже самых хардкорных воргеймеров – во время фазы планирования мы на паузе отдаем подробнейшие приказы всем своим юнитам, а затем смотрим 60-секундный ролик, в реальном времени демонстрирующий, как они выполняются.

Игра или фильм?

Игра *Barbarossa to Berlin* очень напоминает хороший, интересный фильм – она продемонстрирует вам кучу увлекательных сюжетов, героями которых станут одинокий пулеметчик, удерживающий здание против наступа-



В игровом меню появились знаменитые танковые сражения вроде Курской Дуги.



Новые дома и покрывающие их текстуры здорово изменили внешний облик игры.



Смоделировав наступательную тактику советских войск, авторы позаботились о ее правильной озвучке. «Ура-а-а!»

Это по-прежнему лучший в мире воргейм.



Моделирование масштабных сражений в закрытых помещениях – дело непростое, но авторы и здесь оказались на высоте. На картинке – бой за Дзержинский тракторный завод.

ющих волна за волной противников, или же взвод смельчаков, преодолевающий 50 метров открытого пространства, насквозь простреливаемого неприятелем. И когда состоящий из одних ветеранов экипаж танка начнет нести потери, вы будете каждый ход отслеживать его судьбу, аплодируя каждому сделанному им выстрелу и вздрагивая каждый раз, когда вражеские снаряды будут рикошетом отскакивать от брони. 60-секундные ролики можно просматривать сколько угодно раз и с любых углов – это дает возможность проанализировать ситуацию в самых разных уголках поля боя, а также насладиться обновленной графикой, демонстрирующей значительно более красивые по сравнению с первой частью ландшафты и модели юнитов. Наблюдая свинцовый дождь, выпускаемый противником, вы будете молиться, чтобы ваши солдаты удержали здание еще хотя бы один ход. Привыкание к находящимся в вашем распоряжении юнитам происходит быстро и необратимо, особенно если вы управляете одной и той же группой войск в ходе масштабной операции, состоящей из множества отдельных сражений. Поверьте, ценность опытного экипажа «Тигра» возрастает в глазах игрока многократно, если он знает, что эти парни ему еще понадобятся в следующем бою. А уж спасение слегка поврежденных танков – это просто дело чести!

При всей своей зрелищности игра сразу же становится строгой и суровой, когда речь заходит о физике и реализме боевой модели. Подробнейшие алгоритмы просчета взаимодействия снаряда и брони, так здорово работавшие еще в оригинальной *Combat Mission,* подверглись дальнейшему усовершенствованию. Игровые правила были дополнены, чтобы адекватно отразить командную систему, используемую в советских войсках, авторы не поленились даже отдельно смоделировать шесть различных типов прицелов, применяемых в германской артиллерии! Сомневаюсь, чтобы кто-нибудь еще был способен на такое.

Мелкие огрехи

Очень обидно, что, внеся столько позитивных изменений в движок и физическую модель, ребята из Battlefront не позаботились исправить несколько второстепенных огрехов, например, неудобную систему слежения за отдельными юнитами. AI, управляющий бойцами во время риал-таймовой фазы, зачастую ведет себя довольно странно (берегитесь пробок на дорогах!), да и по результатам фазы планирования вы никогда не спутаете компьютер с живым игроком. Так что если вам нужен умный и опытный противник, то лучше всего запустить *Barbarossa to Berlin* в режиме мультиплеер – благо онлайновое фанатское сообщество данной игры весьма обширно, и найти себе партнера для партии через Интернет или e-mail (хотя последнее открывает широкие возможности для жульничества) не представляет никаких проблем.

Великолепная боевая система, потрясающий уровень детализации, отличная графика и увлекательный мультиплеер – все это делает *Combat Mission: Barbarossa to Berlin* очевидным выбором для любого поклонника жанра воргеймов. Поставляемый в коробке с игрой 260-страничный мануал научит зеленых рекрутов думать и действовать, как закаленные ветераны. Учитывая, что в Сеть уже выложены сотни сценариев и модов, созданных трудолюбивыми фанатами, можно с уверенностью утверждать - игру ждет долгое и славное будущее.

НОВЫЕ КОМАНДЫ

Сам факт, что длина хода в *CM: BB* – 60 секунд, означает, что на эти 60 секунд вы теряете контроль над своими подчиненными и передаете их под командование тактического AI. В результате всегда происходит что-то, чего вы никак не ожидали. Обновленная боевая система включает несколько новых приказов, например, «двигаться до контакта» или «выстрелить и отступить». С помощью первой команды вы даете тактическому AI понять, что не хотите, чтобы ваши солдаты тупо бежали под огнем к конечной точке маршрута, а напротив – чтобы, попав под обстрел, они адекватно на это среагировали. А вторая команда «обучила» танки выезжать из укрытия, делать один выстрел и быстро возвращаться обратно, до того, как враг успеет что-либо предпринять.



StuG III столкнулся с несколькими полученными по ленд-лизу «Шерманами». Он не сможет выстоять одновременно против трех, но успеет выстрелить до того, как они сменят цели. Самое время воспользоваться командой «выстрелить и отступить».

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Это, конечно, не идеальный воргейм, но нечто весьма близкое к тому.



Нет, это вовсе не попавший сюда по ошибке скришнот из *Crimson Skies*. Странно выглядящий самолет называется P-55 Ascender, и на нем можно полетать в заключительный период войны.

Combat Flight Simulator 3

Стихия воздушного боя. **ДЕННИ ЭТКИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **MICROSOFT**
ЖАНР: **АВИАСИМУЛЯТОР**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$54.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 400, 64 MB RAM (128 MB ДЛЯ WIN 2000/XP), 900 MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 1 GHZ, 512 MB RAM** MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

Помните ли вы те золотые денечки, когда храбрые американские пилоты садились в свои реактивные P-80 и летели громить воздушные армады нацистов? Вот и я не помню, потому что в реальной жизни такого не было. Но разве может какая-то «историческая правда» удержать Microsoft от соблазна вставить в свой очередной *Combat Flight Sim* гипотетическое «секретное оружие Люфтваффе»? Нет, конечно. Жаль только, что за всеми этими нововведениями у них не хватило сил и ресурсов на нормальную доводку игрового движка.

Предполетная подготовка

Действие *CFS3* начинается в 1943 году, продолжается до реального конца Второй Мировой Войны и уходит дальше, в придуманную авторами «бесконечную войну». Ближе к концу кампании вы сможете полетать на самолетах-прототипах вроде Curtis P-55 Ascender (летчики-испытатели называли его непереводимым на русский язык словом Ass-ender), немецкого летающего крыла Go-229 и британского реактивного самолета Vampire.

Кроме того, *CFS3* – это первый авиасимулятор от Microsoft, где разрешается летать на бомбардировщиках. Вы можете занять пилотское кресло на различных моделях средних бомбардировщиков B-25 Mitchell, B-26 Marauder или Junkers Ju-88, а можете поручить управление компьютеру, а сами заняться орудиями и бомбометанием. Обидно только, что в игре как факт отсутствуют тяжелые бомбардировщики B-17, B-24 и Lancaster, которые на самом-то деле играли во второй половине войны ключевую роль. Впрочем, в *CFS3* можно импортировать самостоятельно созданные самолеты, так что этот недостаток, скорее всего, будет исправлен в ближайшем будущем.

Кстати, нужно отметить, что различные летательные аппараты смоделированы достаточно реалистично и убедительно - их максимальная скорость, ускорение и другие физические параметры соответствуют реальным прототипам. Впрочем, опытные виртуальные пилоты быстро обнаружат массу досадных недочетов, например, проблемы со сбросом скорости на некоторых самолетах.

Модель повреждений также была улучшена по сравнению с предыдущей частью – разрушение корпусов, огонь и дым стали смотреться значительно красивее. Предполагалось, что движок будет способен моделировать отказ именно тех систем, в которые попали вражеские пули и снаряды, но, как и в предыдущих версиях, практически все повреждения ведут к одному и тому же результату: ваш самолет неожиданно перестает нормально поворачивать.

Что касается уровня вражеского AI, то он варьирует в диапазоне от весьма неплохого до совершенно невменяемого. Некоторые истребители вполне реалистично применяют вертикальные маневры, но большинство легко втягиваются в бесконечные петли. А бомбардировщики ведут себя просто по-дурацки – это сразу понимаешь, увидев, как B-26 пикирует на цель, чего в реальной жизни, сами понимаете, быть не могло.

Взлетаем...

CFS3 включает четыре режима. Quick Combat дает возможность выбрать место действия, типы задействованных самолетов и характер миссии (атака наземных целей, эскорт, воздушный бой или перехват). Режим Missions предлагает игроку весьма ограниченный выбор исторических миссий, сценариев из разряда «что если», позволяющих поучаствовать в гипотетических боях на самолетах-прототипах, и обучающие миссии.

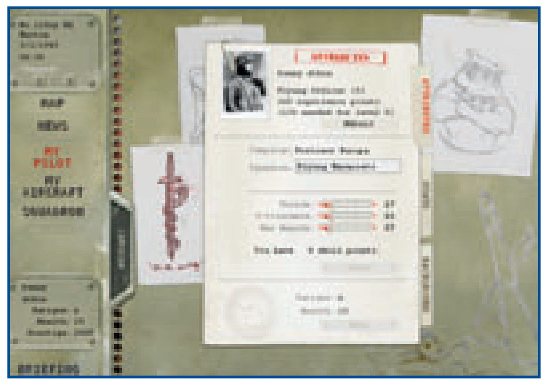
Самая красивая и интересная часть знаменитой симуляторной серии подпорчена туповатым AI и техническими проблемами.



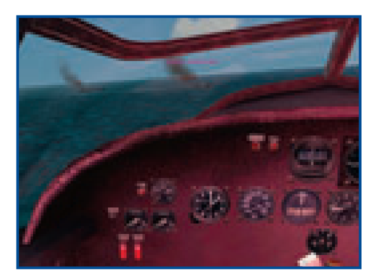
Хваленая модель повреждений в действии.



P-47 пролетает в дождь над атакуемым комплексом – масса спецэффектов гарантирована.



По мере того как пилот набирает опыт, вы получаете специальные очки, которые могут быть потрачены на поднятие его характеристик, выбор нового самолета или организацию наземного наступления.



B-25 атакует корабль на малой высоте – как видите, кокпит действительно виртуальный.

Главным козырем игры, без сомнения, является динамический режим Campaign, в котором вы можете выбирать тип миссии, на которую полетите. Кликнув на секторе карты, вы увидите список, в котором будут атаки на корабли, воздушное патрулирование, разведка и т.д. Если миссия оказывается выигранной, линия фронта сдвигается в сторону захваченной врагом территории, а вы получаете очки престижа. Накопив достаточно очков, можно организовать наземное наступление, но такое происходит достаточно редко, ибо очков требуется ОЧЕНЬ много. Теоретически, динамическая структура кампании дает возможность переигрывать ее бесконечное число раз, но некоторые миссии уж больно безлики и не приносят никакого чувства удовлетворения - я бы лично предпочел побольше подлинных, исторических заданий. Помимо всего прочего, *CFS3* может похвастаться зачаточными элементами RPG: по мере того как пилот набирает опыт, вы можете использовать очки престижа для поднятия его характеристик – зрения, устойчивости к перегрузкам и здоровья.

Режим multiplayer дает возможность сражаться с живыми соперниками в честном воздушном бою или же совместно проходить однопользовательские миссии. Вы можете даже составить из живых игроков целую команду бомбардировщика – один рулит, второй бомбит, третий стреляет из хвостовых орудий... К сожалению, в режиме кампании мультиплеер не поддерживается, а скудный набор одиночных миссий быстро надоедает.

Проблемы с движком

Новый графический движок *CFS3* потрясающе красив и при этом весьма капризен. Со стороны самолеты выглядят просто чудесно – серебристые плоскости отражают окружающий пейзаж и т.д. К сожалению, взглянуть со стороны можно только на собственный самолет, а упомянутый в документации режим записи полета вообще недоступен. Виртуальные кокпиты весьма малопривлекательны, хотя вполне функциональны.

Спецэффекты удались Microsoft на славу – реалистичный дым, взрывы, нефтяная пленка вокруг тонущих кораблей. При полете на низких высотах трехмерные деревья и здания создают потрясающее ощущение скорости.

В общем, пока engine работает нормально – все здорово, но скажу вам откровенно: я еще ни разу не встречал такого проблемного движка в симуляторах от Microsoft. На мощнейшей видеокарте GeForce4 Ti 4600 с сертифицированными драйверами я то и дело наблюдал неверно наложенные текстуры, мерцание там, где его не должно быть, а также искажение текстур земной поверхности в то время, как над ними пролетал мой самолет. И хотя средняя частота кадров оказалась вполне приемлемой, а графические опции можно подстраивать под системы различной мощности, периодически мой компьютер впадал в ступор, действие на экране превращалось в слайд-шоу, затем внезапно ускорялось и вновь начинало заикаться на каждом кадре...

В целом нужно констатировать, что третья часть *Combat Flight Simulator* получилась самой красивой и интересной по сравнению с двумя предыдущими. Но многочисленные улучшения изрядно подпорчены туповатым AI и техническими проблемами. Как известно, Microsoft не выпускала патчей к предыдущим сериям *Combat Flight Simulator* – они там просто не требовались, но мы надеемся, что на этот раз компания изменит своей традиции, потому что графические глюки и приступы внезапного торможения на корню портят удовольствие от превосходного во всех остальных отношениях симулятора.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Чем-то напоминает вождение автомобиля Saab: очень здорово, но никогда не знаешь, что движок отчебучит в следующую секунду.



Сражения настолько же увлекательны, насколько зануды.

Earth & Beyond

Монотонная прокачка при нулевой гравитации. **АРКАДИАН ДЕЛЬ СОЛ**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **ELECTRONIC ARTS** РАЗРАБОТЧИК: **WESTWOOD STUDIOS** ЖАНР: **MMORPG** РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$29.99, ПЛЮС $12.99 ЕЖЕМЕСЯЧНО ПО ИСТЕЧЕНИИ ПЕРВЫХ 30 ДНЕЙ ИГРЫ** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 500, 128 MB RAM, 2 GB НА ДИСКЕ, ВЫХОД В ИНТЕРНЕТ НЕ МЕНЕЕ 56K** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ** MULTIPLAYER: **ТЫСЯЧИ ИГРОКОВ**

E*verQuest* принес в широкие массы жанр онлайновых RPG, считавшийся до этого узкоспециализированным и даже элитарным, и одновременно сделал его по-настоящему массовым, побив все рекорды популярности. Разумеется, любой уважающий себя разработчик мечтает повторить бешеный финансовый успех этой игры, и при этом ни на секунду не забывает о рисках, сопряженных с какими-либо оригинальными инновациями. В результате большинство создателей MMORPG следуют проверенной временем формуле *EQ*, и практически каждая современная сетевая ролевка в чем-то его копирует. Так что, несмотря на то что действие первого онлайнового экзерсиса Westwood Studios происходит за тысячи световых лет от мира Norrath, с первого же взгляда ты безошибочно понимаешь, какая игра была для разработчиков кумиром и образцом для подражания.

Ключ на старт!

С первых же минут *Earth & Beyond* предлагает игроку множество по-настоящему классных фишек, которые приятно удивят даже ветеранов сетевых RPG. Никогда еще на моей памяти туториал в компьютерных играх не был таким детальным и всеобъемлющим. С самого момента его запуска каждое принимаемое вами рискованное решение подробно разжевывается бархатистым, как вельвет, голосом Megan – вашего персонального ассистента. Всего лишь за пару минут Megan сделает из вас настоящего эксперта, научит управлять камерой и посвятит в основы менеджмента ресурсов корабля. Туториал *Earth & Beyond* – это своеобразный эталон, по которому нужно оценивать абсолютно все компьютерные игры, а всем остальным разработчикам нужно срочно заняться созданием собственных Megan, и чтобы диалоги с ними были не менее увлекательными, чем с NPC, – поверьте, такая похвала в устах вашего покорного слуги дорогого стоит!

Как и полагается в играх такого типа, главным источником опыта служат квесты, предлагаемые вашему герою персонажами, управляемыми компьютером. И на самом деле, система квестов и NPC – это главный козырь *Earth & Beyond*. Еще ни в одной другой игре я не встречал таких интересных и колоритных персонажей, как в этой космической вселенной. Каждое задание – не просто механизм прокачки героя, а скорее очередная глава (или строфа) увлекательного и захватывающего сюжета. Любой NPC – нечто большее, чем просто набор диалоговых строчек (кстати, сами диалоги, похоже, бесконечны). В общем, если вам нравится играть в онлайновые RPG ради выполнения квестов, то *E&B* – это именно то, что вам нужно.

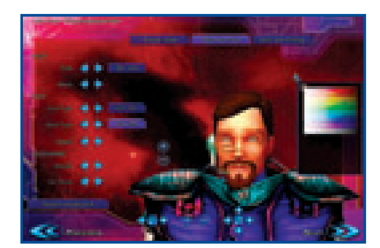
К сожалению, далеко не все инновации *Earth & Beyond* выполнены на столь же высоком уровне. Возьмем, к примеру, систему набора экспы. Имеется три базовых типа героев: охотники, исследователи и торговцы. Охотник зарабатывает «боевой опыт», убивая противников, – тут все просто. Исследователь получает собственный «исследовательский опыт» за длительные путешествия по неизведанным просторам космоса, например, за облет темной стороны Юпитера. Торговец, соответственно, накапливает «торговый опыт», собирая трофеи после сражений, добывая ценные минералы на астероидах и продавая все это добро на ближайшей космической базе. Причем опыт, получаемый каждым из трех описанных выше методов, учитывается отдельно.

Проблема заключается в том, что и охотник, и торговец – это, если можно так выразиться, «исследователи поневоле», кроме

С первого же взгляда ты безошибочно понимаешь, какая игра была для разработчиков кумиром и образцом для подражания.



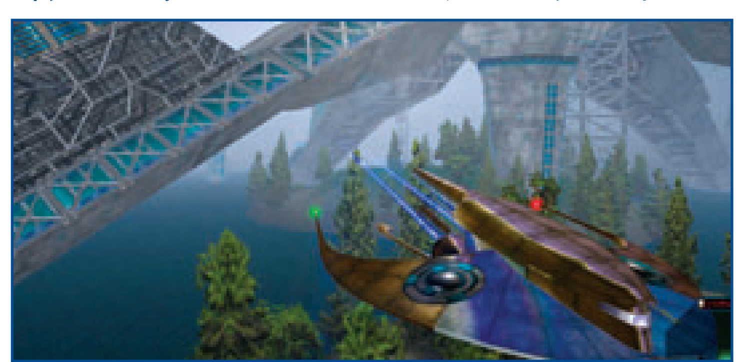
Шоппинг – практически единственная возможность непосредственно пообщаться с другими игроками, хотя, по большому счету, все вокруг слишком заняты своими делами, чтобы обращать на вас внимание.



При создании персонажа вам предлагается множество опций, но зачем?? Ведь вы никогда больше не увидите его со стороны, да и с другими игроками вам по большей части предстоит контактировать, находясь внутри своего звездолета.



Более половины времени, проведенного в *Earth & Beyond*, вам предстоит созерцать этот экран. А что поделаешь, путешествия в гиперпространстве – дело небыстрое.



На своем звездолете вы можете посещать различные планеты и любоваться их красотами, но выйти из корабля и размять ноги, увы, нельзя. Встает резонный вопрос: кто же все-таки главный герой – вы или ваш корабль?



Система раздельного накопления опыта трех типов очень привлекательна в теории, но, увы, не на практике.

того, абсолютно все игроки так или иначе периодически выступают в роли торговцев, ведь денежки-то нужны каждому! Каждый класс включает весьма широкий спектр всевозможных скиллов, относящихся ко всем трем профессиям, и все их нужно как можно быстрее прокачивать. Поэтому, независимо от того, какой класс вы выбрали для своего героя, ему все равно предстоит развиваться по принципу «три в одном», – а значит, сама идея раздельного набора опыта становится бессмысленной. Тем игрокам, кто со мной не согласен, я могу лишь посоветовать: дождитесь своего первого выигранного боя, а потом еще раз перечитайте этот абзац.

Звездное занудство

Система сражений в *Earth & Beyond* была целиком и полностью заимствована из *EverQuest*. Если помните, там вы сближались с противником, вставали в боевую стойку и начинали драться, пока один из вас не умрет. Такая система отлично работает в мире меча и магии, но сам факт наличия в космических кораблях реактивных двигателей предполагает, что корабли должны во время боя активно маневрировать. К сожалению, то, что мы получили в *E&B*, не имеет к *Wing Commander* ни малейшего отношения. Вы просто обмениваетесь с врагом ракетами, пока один из вас не выиграет или не сбежит. И ведь что обидно - авторы вполне могли бы сделать бои в стиле *Wing Commander*, для этого им всего лишь требовалось набраться смелости и отступить от канонов *EverQuest*!..

Нельзя сказать, что мелкие недочеты *Earth & Beyond* сильно портят удовольствие от игрового процесса, но уж больно их много... Вот еще один пример. Как известно, космос – это, главным образом, пустота. Так вот, попытку авторов смоделировать вакуум вряд ли можно назвать успешной. Представляющие для игрока интерес места разделены космическим пространством, в котором проложено огромное, даже чрезмерное, количество навигационных точек. И визуальное наслаждение, получаемое при полете на гипердрайве, быстро перерастает в смертельную скуку, когда вы пересекаете сотый по счету навигационный маркер. Наполнив пустоту разнообразными объектами, авторы на корню убили ощущение тишины, покоя и уединения, которое, по логике, должно сопровождать длительные межзвездные путешествия, – еще одно доказательство простой мысли, что концепция и механика *EverQuest* не очень-то подходят для космической игры.

Хорошая ли игра *E&B*? И да, и нет, в зависимости от того, нравится ли *EQ* вам лично. Если вы устали от его монотонного геймплея, единственной целью которого является повышение уровня героя, то вам нечего ловить в *Earth & Beyond*. С другой стороны, если вы – фанат *EQ*, ищущий новых ощущений и желающий сменить обстановку, то *E&B* – это именно то, что вам нужно.

ВЕРДИКТ 

***EverQuest* в космосе – ни больше ни меньше.**

Hearts of Iron

Вторая Мировая – день за днем, час за часом... **ДАЙ ЛЮО**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

PUBLISHER: **STRATEGY FIRST**
DEVELOPER: **PARADOX ENTERTAINMENT**
GENRE: **STRATEGY**
ESRB RATING: **EVERYONE**
PRICE: **$44.99**
REQUIREMENTS: **PENTIUM II 300, 64MB RAM, 120MB HARD DRIVE SPACE**
RECOMMENDED REQUIREMENTS: **PENTIUM III 450, 128MB RAM**
MULTIPLAYER SUPPORT: **LAN, INTERNET (2-16 PLAYERS)**

Для людей, у которых в жизни, помимо компьютерных игр, есть и другие интересы, *Hearts of Iron* не подходит категорически. Еще ни одна игра на моей памяти не пыталась воссоздать на экране монитора ВСЮ Вторую Мировую войну, причем в планетарном масштабе. В *«Дне Победы»* вам предлагается взять на себя руководство одной из стран и пробыть у ее руля в течение весьма беспокойного периода человеческой истории – с 1936 по 1948 гг. Данный процесс требует огромного внимания, сосредоточенности и долгих-долгих часов – даже для прохождения одного-единственного сценария.

Поскольку вы – верховный правитель суверенного государства, в ваших руках сосредоточено почти божественное могущество. Вы можете заставлять своих подданных голодать, фальсифицировать результаты выборов, управлять войсками. Несмотря на поистине эпический масштаб разворачивающихся событий, игровая механика довольно проста. Разработчики из Paradox Entertainment – совсем не новички в деле создания больших стратегий, и интерфейс у них получился понятным и удобным.

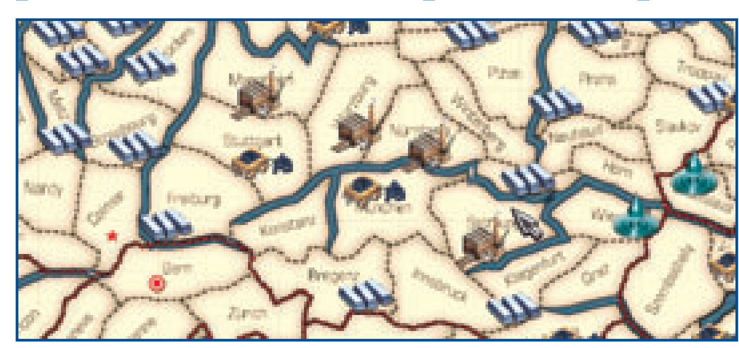
Боевые юниты примерно соответствуют по масштабу дивизиям и могут объединяться в корпуса. Кроме того, им можно назначать командиров и отдавать весьма конкретные приказы по перемещению – вплоть до задания времени прибытия для каждого юнита в нужную точку карты. Еще под вашим командованием находятся воздушные эскадрильи и военно-морские флотилии, соответственно, успех в любой военной кампании требует скоординированных действий всех родов войск. Несмотря на то что непосредственно вмешиваться в ход битвы нельзя, вы можете влиять на ее результат, задавая уровень агрессивности соединений, устраивая бомбежки и используя специальных юнитов, таких, как саперы и артиллерия.

Несмотря на всю важность военных действий, основой победы в *Hearts of Iron* является экономика. У каждой страны есть определенный индустриальный потенциал, используя который она получает все необходимое. Вы должны поддерживать баланс ресурсов, идущих на прокормление подданных, научные исследования, производство новых юнитов и снабжение солдат. Индустриальный потенциал можно наращивать, но даже тысячи фабрик не принесут вам никакой пользы при отсутствии надежных источников сырья, и, как правило, именно овладение указанными источниками является главной причиной всех войн. В общем и целом получается, что управление экономикой – важнейшая задача любого правителя, ибо даже лучшая в мире армия не воюет на пустой желудок.

Благодаря всем этим деталям игра дает в наше распоряжение огромное разнообразие


Германский монстр готовится нанести удар в сердце России.

Как правило, страны, возглавляемые AI, быстро хиреют, и вы, не особо напрягаясь, можете покорить полмира.


Захват новой провинции обеспечит вашу армию столь нужными ей ресурсами.

любопытных стратегических возможностей и обладает практически бесконечной «реиграбельностью». К сожалению, сами страны получились достаточно безликими, и различия при игре за коммунистический Китай или США сводятся, в основном, к географии – т.е. стратегии победы почти идентичны. Даже югославская армия, в реальной жизни состоявшая главным образом из партизан, вооруженных захваченным оружием, требует в *Hearts of Iron* постоянного снабжения резиной и может без проблем производить на своих тайных горных базах танки и самолеты.

Жаль, что AI не очень-то соответствует масштабу и сложности игры. Ему редко когда удается устроить скоординированную атаку, кроме того, компьютерные оппоненты постоянно испытывают проблемы с управлением экономикой. Как правило, срок жизни возглавляемых AI стран составляет два года игрового времени, и вы, не особо напрягаясь, можете покорить полмира. Слабый AI практически лишает смысла продвинутую модель дипломатии – союзники, как правило, совершенно бесполезны. В итоге оказывается проще и дешевле завоевывать всех подряд, чем пытаться завести друзей.

Еще одним недостатком *Hearts of Iron* можно считать то, что вам постоянно приходится вручную выполнять утомительные однообразные действия вроде организации воздушных налетов и снабжения флотов. Последним в списке минусов стоит сырость программы – игра периодически виснет, графические файлы куда-то исчезают, скрипты – не работают.

Тем не менее, несмотря на все свои недочеты, *«День Победы»* заслуживает самого пристального внимания и даже восхищения. Потому что тем, кто сможет прорваться через ее занудство и баги, откроются потрясающая стратегическая глубина и бесконечная реиграбельность, столь редкие в наше попсовое время...

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Редкий представитель семейства «серьезных стратегий». Элитарная вещь.

Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

Из Нормандии в Берлин за пять часов. **КЕН БРАУН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EA**
РАЗРАБОТЧИК: **EA**
ЖАНР: **ACTION**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.99**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 450, 128 MB RAM, 800 MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 700**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-64 ИГРОКА)**

У *MOHAA: Spearhead* много плюсов и почти нет минусов, но зато один из этих минусов весьма серьезен – игра непростительно коротка. Выкладывая свои кровные 30 баксов, вы вправе рассчитывать провести за игрушкой хотя бы одну-две недели, но Spearhead доставит вас из холодной Нормандии в Берлин быстрее, чем иной реактивный самолет!

Всего адд-он включает девять миссий, вновь погружающих игрока в сумасшедший, полный скриптовых событий экшен, принесший в свое время такую бешеную популярность оригинальному *Medal of Honor*. Уровни стали еще более трудными и увлекательными – вы встречаетесь с союзниками, чтобы взорвать мост, по которому проходят немецкие подкрепления; отбиваете нападение пехоты и танков в Битве при Бульге; а в самом конце под бесконечным бомбовым дождем пачками уничтожаете фашистские танки в осажденном Берлине.



Сумасшедшая поездка в грузовике, на котором установлена противотанковая пушка, – один из наиболее напряженных эпизодов игры.

Постоянно умирать, чтобы шаг за шагом выучить единственно правильный путь – это довольно утомительно, даже в такой короткой игре.

Первая миссия настолько хороша, что сама по себе заслуживает награды. Вообразите себе картину: День-Д, вы прыгаете с десантно-транспортного самолета в ночное небо Нормандии, приземляясь, проламываете крышу какого-то амбара, сражаетесь с полудюжиной фрицев, истребляете расчет зенитного орудия, расстреливаете из него немецкий грузовик с подкреплением, затем соединяетесь с английскими коммандос и уничтожаете «Тигр». Супер!!! И подобным накалом страстей могут похвастаться почти все миссии *Spearhead*!

Большую часть времени все, что от требуется от игрока, – это бежать и стрелять, но зато теперь мы научились пользоваться тяжелыми орудиями, которые приятно разнообразят удалой «пеший» экшен и разбивают его на отдельные этапы. Вражеская живая сила и грузовики на раз уничтожаются из кошмарного миномета Nebelwerfer, противотанковых пушек, зениток и даже мортир. Причем тяжелые орудия умеют не только срывать с танков башни и подбрасывать вражеских солдат в воздух, как тряпичных кукол, но и «скашивать» деревья.

В последней миссии вы садитесь в советский Т-34 и пробиваетесь сквозь целые полчища вражеских танков и пехотинцев. Это намного круче, чем кататься на «Тигре» в оригинальном *MOHAA*, – отчасти из-за большего количества врагов, но главным образом потому, что теперь вы можете переключаться между башенной пушкой и пулеметом.

Проблема в том, что если действовать грамотно и знать, куда двигаться, вы пройдете игру всего лишь за несколько часов. Чтобы хоть как-то продлить сей процесс, дизайнеры сделали миссии *Spearhead* очень сложными и запутанными – зачастую вам просто непонятно, что нужно делать дальше. Конечно, такого кошмара, как «снайперский» уровень *MOHAA*, здесь нет, но некоторые территории по-прежнему можно пройти лишь методом проб и ошибок. Постоянно умирать, чтобы шаг за шагом выучить единственно правильный путь, ведущий к победе, – это довольно утомительно, даже в столь короткой игре.

К счастью, дизайнеры включили в адд-он новые многопользовательские карты и режимы. Я понимаю, что если вы не большой любитель сетевых баталий, то вам на это плевать с высокой колокольни, но знайте: игровые сервера функционируют круглые сутки, и вас ждет там огромное количество зеленых рекрутов, так и мечтающих, чтобы кто-нибудь всадил в них очередь... Всего *Spearhead* предлагает 13 новых карт и 20 новых видов оружия, включая переносной MG42, в клочья рвущий всех, что имел глупость попасть в зону его обстрела. Кроме того, заданная по умолчанию скорость перемещения в *Spearhead* несколько выше, чем в оригинальной игре – это тоже здорово оживляет геймплей.

Но повторяю еще раз: если вас интересует только одиночная кампания, то лучше подождите, пока цена не снизится хотя бы до $20, – тогда, вы, по крайней мере, не будете чувствовать себя обманутым, пройдя игру от начала до конца в ночь с субботы на воскресенье...

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Самый стремительный, увлекательный и адреналиновый шутер на сегодняшний день. Проходится за пять часов.





Охота на «Тигра»: сначала избавляемся от командира, потом быстро прикрепляем мины. Главное здесь – скорость, иначе вражеский стрелок перебьет всю вашу команду.

ShadowFlare: Episode One

Diablo для тупых. **Т. БИРЛ БЭЙКЕР**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EMURASOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **DENYUSHA**
ЖАНР: **ACTION/RPG**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ** ЦЕНА: **$15**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 128MB RAM, 200MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **НЕТ**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-4 ИГРОКА)**

Произведя фурор и завоевав невероятную популярность в Японии, *ShadowFlare* наконец-то добрался и до США. Выяснилось, что игрушка вполне соответствует своему названию – ярко вспыхнув на несколько часов, она очень быстро оказалась в тени тех самых игр, которые когда-то вдохновили дизайнеров Denyusha на ее создание. Данный представитель дружной семьи клонов *Diablo* отчаянно пыжится, пытаясь зацепить геймеров оригинальными и довольно любопытными фишками, например, аксессуарами, позволяющими героям повышать свои статсы с помощью огня, воды и других элементов и, соответственно, с легкостью громить врагов, пользующихся противоположными по знаку стихиями. К сожалению, все эти приятные моменты на корню убиваются примитивным и занудным геймплеем.

Изначально герои стартуют как «просто наемники», но со временем, в зависимости от своих действий, переходят в другие классы. К сожалению, список профессий крайне ограничен – Wizard, Warrior и Hunter, – хотя персонажей можно обучать и «неродным» заклинаниям, и приемам, которые становятся доступными по мере набора уровней.

Единственной особенностью, выделяющей *ShadowFlare* на фоне других hack&slash-кликапок, являются компаньоны. Эти зверюшки принадлежат к различным стихиям и часто спасают вам жизнь, бросаясь в самую гущу врагов и перепрыгивая через стены, чтобы активировать переключатель. Причем компаньоны могут действовать как самостоятельно, так и исполнять несложные команды.



Вот что случается, когда в магов тыкают мечом.

Спрайтовые фигурки получились у авторов *ShadowFlare* более крупными и красочными, чем в других играх подобного типа, но, увы, примитивизм и занудство геймплея не дают ее, по большому счету, неплохому потенциалу нормально раскрыться. Монстров и предметов экипировки слишком мало, чтобы всерьез заинтересовать игрока, квесты в основном сводятся к розыску предметов или убийству конкретных врагов. Сражения однообразны, т.к. практически все противники, подобно незабвенным зомби из *Diablo*, медленно шествуют к вам строго по прямой. Сетевой режим имеется, но я сильно сомневаюсь, что вы сможете отыскать на просторах Интернета англоязычный сервер.

Баланс отсутствует как факт. Играть за мага поначалу довольно увлекательно, но на более высоких уровнях его заклинания начинают действовать словно атомные бомбы. Проходя *ShadowFlare* за воина, я вообще умер только один раз за всю игру. Что касается охотника, то тупейший AI врагов делает устанавливаемые им мины настолько эффективными, что становится просто неинтересно. Деньги льются нескончаемым дождем, так что ближе к концу игры мне пришлось выбросить несколько тысяч монет – чтобы освободить место в Inventory.

Если цена $15 кажется вам невысокой, то я напомню, что *ShadowFlare* – это лишь первая часть из предполагаемых четырех. А 60 баксов, которые вам в итоге предстоит потратить, хватит на одновременную покупку *Diablo II* и *Divine Divinity* – двух лучших на сегодняшний день представителей жанра Action/RPG.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Если вам во что бы то ни стало хочется заболеть клаустрофобией, то для этого имеются намного более приятные способы.

Heroes of Might & Magic IV: The Gathering Storm

Все те же, все там же... **ЭЛЛИОТ ЧИН**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **3DO**
РАЗРАБОТЧИК: **NEW WORLD COMPUTING** ЖАНР: **STRATEGY**
РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ, КРОВЬ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$29.95** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 300, 128MB RAM, 100MB НА ДИСКЕ**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 450, 256MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET, GAMESPY (2-6 ИГРОКОВ)**

Недостаток существ так и не был восполнен. AI если и поумнел, то совсем чуть-чуть. Немногочисленные нововведения доступны только в новых кампаниях. Новых городов нет, новых нанимаемых юнитов нет, новых зданий нет. Стоит все удовольствие 30 баксов.

Мы очень надеялись, что данный expansion pack возродит былую славу одной из самых любимых нами (в прошлом) стратегических серий, но, увы – *The Gathering Storm* даже близко не дотягивает до уровня более ранних адд-онов, например, *Heroes III: Armageddon's Blade*. По сути, мы просто получили новые одиночные кампании и сценарии, весьма напоминающие то, что было в оригинале, вплоть до жульничающего AI. Появилось четыре новых существа, но они выходят на сцену лишь ближе к концу состоящей из шести частей кампании, причем в роли управляемых AI противников, которых самому производить нельзя. Соответственно, в сценариях вы их вообще не встретите. Добавилось около дюжины новых артефактов и несколько новых объектов, но всего этого катастрофически недостаточно для того, чтобы улучшить или обновить геймплей *Heroes IV*.

Единственным серьезным нововведением *The Gathering Storm* является поддержка многопользовательского режима, который, по-хорошему, должен был присутствовать еще в оригинальной игре (как это было в предыдущих сериях *Heroes*). Так что если *Heroes IV* вас не разочаровали, и, что еще более важно, у вас есть друзья-единомышленники, то вам стоит приобрести этот адд-он для мультиплеерных посиделок. В противном случае ничего нового, способного изменить ваше мнение об игре вы там не найдете.



В состоящей из шести частей кампании вам встретятся пять новых героев.

ВЕРДИКТ ★☆☆☆☆

Все то же мучительное разочарование.

MechWarrior 4: Mercenaries

Что превращает игру в шедевр? Гениальный дизайн! **джордж джонс**



ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **MICROSOFT**
РАЗРАБОТЧИК: **CYBERLORE STUDIOS** ЖАНР: **СИМУЛЯТОР ГИГАНТСКИХ РОБОТОВ**
РЕЙТИНГ ESRB: **С 13 ЛЕТ, НАСИЛИЕ**
ЦЕНА: **$49.95**
ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM II 700, 128MB RAM, 1 GB НА ДИСКЕ, 3D-КАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III, 256 MB RAM, 3D-КАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **LAN, INTERNET (2-16 ИГРОКОВ)**

Т С чисто технической точки зрения, *Mercenaries* является аддоном к *MechWarrior 4: Vengeance*. Но на самом деле это совершенно самостоятельная игра, не требующая ни мастерства в овладении предыдущими сериями, ни даже знакомства с ними. Превосходный графический движок, потрясающие звуковые эффекты и отличный AI не претерпели сколько-либо значимых изменений за два года, прошедших с выхода оригинала, произведшего в свое время настоящую сенсацию. А вот игровая механика и ритм геймплея как раз изменились, причем сильно. И в результате мы получили одну из самых классных игр 2002 года.

Главный сюрприз *Mercenaries* – невероятно стремительные и увлекательные сражения. Запустив миссию, вы уже через несколько секунд оказываетесь в самом пекле боя. Схватки гигантских машин стремительны, безумны, яростны… и при этом на удивление удобно управляемы. Вы никогда не почувствуете, что ситуация вышла из-под вашего контроля, а задания всегда недвусмысленны и конкретны. И это действительно здорово, особенно по контрасту с предыдущими играми серии, где каждая миссия представляла собой невообразимую мешанину из навигационных точек и взаимно переплетающихся заданий.



Невероятные по своему накалу битвы *MechWarrior 4: Mercenaries* будут не раз и не два заставлять вас вскакивать со стула, оглашая квартиру громкими криками!

В результате мы получили одну из самых классных игр 2002 года.

Подобрав правильную комбинацию оружия, вы чувствуете ни с чем не сравнимые гордость и удовлетворение.

Ребятам из Cyberlore Studios удалось достичь практически совершенного баланса между аркадным экшеном и продвинутой тактикой, всегда бывшей визитной карточкой серии *MechWarrior*, – и за одно это они уже заслуживают памятника. По мере прохождения нелинейной сюжетной линии, состоящей из более чем 30 миссий, сложность постепенно нарастает – причем нарастает очень грамотно, не ставя вас в безвыходные ситуации, но и не создавая ощущения вседозволенности. Несмотря на то что отдельные миссии приходится по несколько раз переигрывать, в среднем прохождение каждой из них редко занимает более 15 минут. Говоря это, я, разумеется, не имею в виду финальную битву, которая по определению обязана быть ОЧЕНЬ трудной.

Сюжет и игровая механика *Mercenaries* бесподобны, хотя авторы, к сожалению, придерживаются устаревшего принципа, что, проиграв миссию, ты должен заново переигрывать ее до тех пор, пока не одержишь победу, – а ведь, по идее, истинно нелинейная игра должна давать тебе возможность продолжить даже в случае поражения! Игровой дизайн, вынесенный в заголовок данной статьи, выше всяческих похвал. Вы можете собирать трофеи на поле боя, кастомизировать собственных роботов, нанимать пилотов и т.д., а сами задания невероятно увлекательны и разнообразны (чего стоит, например, жуткая ночная вылазка без радаров!).

Кроме того, авторы предоставили игроку свободу в выборе миссий и принятии решений, причем в зависимости от ваших действий сюжет ветвится и приводит к различным концовкам. К сожалению, оценить это по достоинству смогут лишь самые преданные и упертые фанаты вселенной BattleTech, потому что сюжет в основном подается в виде больших кусков текста и коротких закадровых реплик. В принципе, данный недочет свойственен всей серии *MechWarrior*, но я все равно не понимаю, какое дело жадному до денег наемнику до большой политики и интриг между Домами?

Понятно, что это весьма непросто – органично совместить высокобюджетные ролики и эпический сюжет со свободой выбора миссий и принятия игроком важных решений. Тем не менее, если бы Microsoft вложила побольше денег в доработку этих элементов дизайна, они окупились бы сторицей, ибо *Mercenaries* обладает потрясающей играбельностью и более чем любая другая игра данной серии способна зацепить самую широкую аудиторию.

Когда-нибудь вселенная *BattleTech* будет смоделирована на компьютере во всей своей красе. Можете считать *MechWarrior 4: Mercenaries* первым шагом к этому знаменательному дню.



В *Mercenaries* намного удобнее играть с мышью и клавиатурой, чем с джойстиком, т.к. мышь лучше подходит для прицеливания и стрельбы.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Вероятно, лучшая игра серии *MechWarrior*.

Need for Speed: Hot Pursuit 2

Рев моторов. **УЭЙД ГЕРМЕС**

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: **EA GAMES**
РАЗРАБОТЧИК: **ELECTRONIC ARTS**
ЖАНР: **ГОНКИ** РЕЙТИНГ ESRB: **ДЛЯ ВСЕХ** ЦЕНА: **$39.95** ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 450, 128MB RAM, 1.2GB НА ДИСКЕ, ВИДЕОКАРТА С 16 MB**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **PENTIUM III 800, ВИДЕОКАРТА С 32 MB**
MULTIPLAYER: **INTERNET, LAN (2-8 ИГРОКОВ)**

Если вы играли в первую часть, то суть *Need for Speed: Hot Pursuit 2* вам объяснять не нужно: игрок носится наперегонки с полицией на шикарных лицензированных тачках, включая такие марки, как «Феррари», «Ламборджини», «Порше» и «МакЛарен», – в реальной жизни большинству геймеров приходится только мечтать о таком счастье... Вообще, изменения второй части по сравнению с первой минимальны, и это хорошо, – *Hot Pursuit 2* по-прежнему остается развеселым дорожным приключением, полным удалых столкновений и зрелищных аварий.

Ведь езда на экзотических машинах на скорости, превышающей 150 миль в час, – это и есть истинное счастье для любого виртуального гонщика. Обновленные графика и геймплей делают *Hot Pursuit 2* одной из лучших на сегодняшний день аркадных гонок. Полиция стала более агрессивной и обзавелась новыми средствами и методами борьбы с игроком. Например, теперь копы могут вызвать подмогу и координировать установку на дорогах баррикад и лент с шипами. Если же и этого окажется недостаточно, чтобы вас остановить, они вызывают воздушную поддержку, которая выражается в том, что к вам прилетает вертолет и начинает бросать сверху бочки с зажигательной смесью. Реалистично? Ни капельки! Но поверьте, на бешеной скорости уворачиваться от падающих файерболов – это самое веселое занятие в мире!..

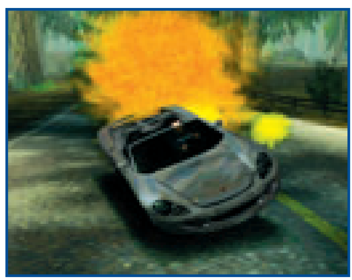


Бочки с коктейлем Молотова существенно обогатили арсенал полиции.

На бешеной скорости уворачиваться от падающих на тебя файерболов – это самое веселое занятие в мире!..

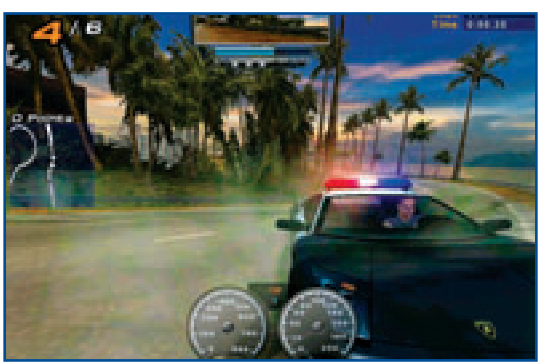
Имеется два режима – Single Challenge и Career. Single Challenge – это нечто потрясающее. Вы выбираете тип машины, трассу, уровень сложности - и вперед. Я выставлял сложность на Advanced, садился в свои любимые модели и нарезал круги, наслаждаясь прекрасной графикой, сумасшедшей скоростью, летящими с неба коктейлями Молотова, встречным движением и борьбой с соперниками, умудряясь при этом еще избегать встреч с полицией. В общем, классический *Need for Speed* – в самом лучшем смысле этого слова.

К сожалению, обе разновидности режима карьеры (Championship и Hot Pursuit) получились, мягко говоря, разочаровывающими и скучными. Идея заключается в том, что вы должны выигрывать золотые, серебряные или бронзовые медали, при этом сложность по мере ваших успехов постоянно возрастает. Проблема в том, что управляемые AI гонщики в режиме карьеры откровенно слабы и медлительны, а повышать их уровень никак нельзя. Даже копы, обладающие более продвинутыми навыками вождения, не могут на равных соперничать с великим и ужасным мной, управляющим мощными навороченными тачками, – в результате я без малейших напрягов раз за разом выигрывал золото практически во всех сценариях. Единственная причина, по которой играть в режиме Career все-таки нужно, – это возможность получить доступ к крутым секретным машинам и новым трассам, чтобы насладиться ими в захватывающем Single Challenge.

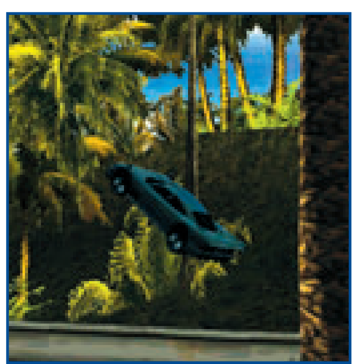


Мчась на скорости 200 миль в час, я не смог увернуться от огненной бомбы... К счастью, серьезной моделью повреждений в игре и не пахнет, так что сейчас я продолжу свой путь.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 – не сенсация. Это просто одна из лучших на сегодняшний день аркадных гонок, с отличной графикой, злыми копами и еще кучей мелких, но приятных нововведений. Жаль только, что режим карьеры получился таким неудачным.



Усовершенствованный AI полиции научился действовать достаточно агрессивно.



На бешеных скоростях полеты становятся самым обычным делом.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Неудачный режим карьеры – словно пригоршня сахарного песка, брошенная в бензобак...

BATTLEFIELD 1942

Изначально мы собирались написать эту статью в стиле Брюса Герика и Тома Чика, но довольно быстро стало ясно, что в нашем исполнении это будет непристойная перебранка двух противников. Поэтому мы решили просто представить на ваш суд сборник наших любимых стратегий и приемов, выработанных в течение более чем 10 тысяч часов, проведенных в сражениях *Battlefield 1942*. Если же вы считаете, что знаете данную игру лучше нас, то милости просим – докажите это в онлайне, мистер Крутой Парень. Только с одним условием – НЕ читайте приведенные ниже советы до того как продемонстрируете нам свое искусство. Потому что если вы их предварительно прочтете, то получится, что мы сражаемся одновременно и против вас, и против самих себя, а это уже нечестно.

Еще одно уточнение: мы играли в *Battlefield 1942* только в режиме Conquest. И если вам удастся применить наши замечательные советы в режиме Capture the Flag, считайте это чистой случайностью. А всех любителей CTF мы хотим публично спросить: господа кемперы, почему бы вам не перестать убивать из-за угла и не попробовать себя в НАСТОЯЩЕМ деле?

ПЕХОТА

Общие советы

Первое и самое главное правило для любого сухопутного солдата: никогда не стой в очереди на самолет! Если свободных самолетов нет и не предвидится, найди себе какое-нибудь другое полезное занятие! Если ты видишь, что целая куча твоих товарищей бесцельно топчется в ожидании очереди на полет, – срочно переходи на другую сторону, скорее всего, тебя занесло в команду лузеров.

Второе правило для пехотинца: никогда не стреляй на ходу. Меткость значительно повышается при стрельбе со стационарной позиции. Посадите команду Kneel на любую удобную вам клавишу и приучите себя нажимать ее каждый раз перед тем, как спустить курок. Данная привычка улучшит вашу меткость и сделает вас менее заметной мишенью без потери времени, требующегося для того, чтобы залечь. Если уж вы решили двигаться, то перемещайтесь в сторону вражеских снайперов, постоянно меняя направление движения. Поскольку никакой брони для защиты от бомб на вас нет, то, завидев самолет, бегите со всех ног и куда-нибудь прячьтесь. Если вас преследует вражеская пехота, забегите за какое-нибудь здание, подождите пару секунд, а затем бросайте гранаты в оба угла – за ними наверняка притаились противники, которым взрывы ваших гранат очень не понравятся.

Многие забывают о том, что вы можете на бегу менять снаряжение, -- для этого надо всего лишь пробежать через него и нажать заданную по умолчанию клавишу *[G]*. Таким образом можно без проблем пополнять свой боезапас, находясь вдали от ammo station. На уровнях, где летают самолеты, у каждого имеется парашют, который очень удобно использовать для прыжков с возвышенностей, например, с вершин ветряков.

Кстати, о самолетах. Их самое слабое место – двигатель. Стрельба по крыльям – это, конечно, очень весело, но значительно менее эффективно, чем один прицельный выстрел по мотору.

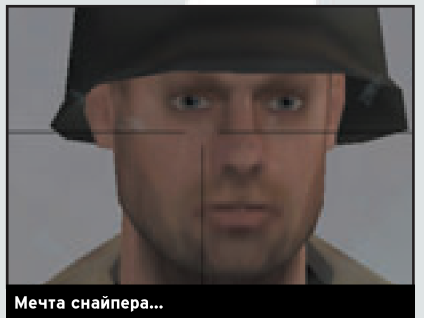
Scout

Для снайперской охоты лучше всего отыскать местечко, где можно залечь. Всегда меняйте позицию после того, как убьете одного-двух врагов. Defensive towers – отличные укрытия для снайпера, но лишь до тех пор, пока он лежит и следит за своим тылом. Почему-то большинству людей кажется, что башня пуста, если, приближаясь к ней, они никого не видят. Подобная невнимательность дает возможность сделать отличный выстрел в спину врагу, когда он второпях пробегает мимо вас. Если вы стреляете из окна, найдите позицию, которая, с одной стороны, будет достаточно удаленной, а с другой – обеспечит вам удобный обзор поля боя. Отойдя чуть дальше вглубь здания, вы становитесь менее заметным и значительно менее уязвимым для танков.

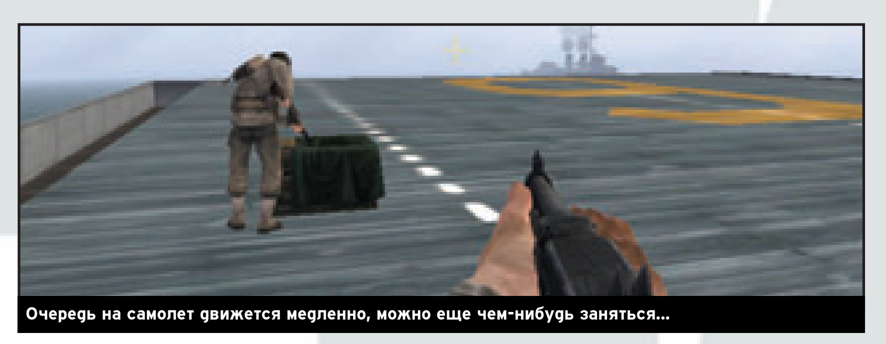
Указание целей для артиллерии может принести вашей команде намного больше пользы, чем подлое убийство отдельных противников. Взяв на прицел участок, где много врагов, попытайтесь вызвать артиллерийский удар. Если ничего не произойдет, продолжайте заниматься снайперской охотой. Если же в вашей команде имеется артиллерист, то оставайтесь на месте – смена позиции каждые 10 секунд его только запутает. И имейте в виду: на некоторых картах артиллерия отсутствует как факт.

Готовимся к битве.

Эрик Уольпо и Чет Фалишек


Мечта снайпера...


Типичная для медика сцена: раненый товарищ по команде использует танк, чтобы поскорее убежать.


Очередь на самолет движется медленно, можно еще чем-нибудь заняться...

Antitank

Никогда не пытайтесь одолеть танк в открытом бою. Всегда старайтесь подорвать его сзади или, на худой конец, сбоку. Заметив танк, спрячьтесь и ждите, пока он проедет мимо вас, а затем атакуйте. После попадания сразу перемещайтесь на другую позицию. Стреляйте всегда чуть выше цели, так как ракеты быстро теряют высоту.

Полугусеничные машины очень полезны для лечения и пополнения боезапаса – спрятав одну из них за углом, вы можете существенно продлить свою жизнь. Выстрелив несколько раз по танку, отступите – пусть враги думают, что они в безопасности, а затем вернитесь и нанесите последний решающий удар.

Engineer

Чтобы разозлить и деморализовать противника, возьмите самолет, спрыгните с парашютом на вражеский корабль, прикрепите взрывчатку к его транспортерам и ждите, пока несчастные солдаты не отчалят в сторону берега... Большинство кораблей имеют пункт снабжения и множество отличных нычек, так что вы сможете несколько раз проделать этот трюк, прежде чем противники поймут, что происходит.

Если кораблей в наличии нет – минируйте вражеские аэродромы, размещая заряды или прямо под точками респавна самолетов, или непосредственно перед ними. Размещайте мины там, где их труднее всего заметить, например, на вершинах холмов или там, где они сливаются по цвету с землей.

Винтовка инженера – отличное снайперское оружие. Если вы собираетесь поохотиться, то прежде всего разместите несколько detonation packs на безопасном расстоянии от своей засады, чтобы иметь потом чистый путь для отхода. И никогда не забывайте, что инженер – это доктор для машин! Если вы видите, что транспортное средство нуждается в ремонте, не поленитесь и потратьте минутку на починку оборудования своей команды.

Assault

Если вы будете просто бездумно давить на курок, то, скорее всего, никогда ни в кого не попадете. Из стандартных видов оружия нужно стрелять короткими очередями. И всегда помните, что у вас есть гранаты!

Medic

Если вас случайно угораздило стать медиком, не отчаивайтесь и не паникуйте. Вызовите меню респавна, выберите другой класс и нажмите кнопку Suicide. Медики, конечно, могут лечить людей, но на картах есть масса альтернативных возможностей исцеления. Самый лучший совет, который мы можем дать медикам – это как можно быстрее перестать быть медиками!



БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Танки

Если вы собираетесь воевать исключительно на танке, то выбирайте класс Engineer. Это даст вам возможность ремонтировать свою машину в перерывах между схватками. Всегда помните: броня не делает вас неуязвимым! Все время перемещайтесь, иначе вы станете легкой мишенью для вражеских гранатометчиков. Поскольку лобовая броня танка мощнее, чем на боках или сзади, всегда разворачивайтесь в сторону максимальной опасности. Старайтесь использовать всевозможные прикрытия. Гребни холмов, мосты, дымящиеся развалины машин, вообще любые твердые объекты ослабят ведущийся по вам огонь. Баррикады из мешков с песком особенно хороши против бомб, сбрасываемых с самолетов.

Главное условие выживания – всегда знать, что творится вокруг. Обязательно повесьте камеру вида от третьего лица и камеру заднего обзора на удобные для вас клавиши. Это позволит в любой момент проверять, что происходит сзади, не разворачивая башню. Услышав вдалеке звук выпускаемой гранаты, врубайте максимальную скорость! По возможности, старайтесь ездить вперед – так быстрее.

Для любого танкиста танк является лучшим другом вплоть до того момента, как он оказывается практически разрушен. С этой секунды машина становится вашим злейшим врагом – гигантской бомбой, прикрепленной к вашему телу. Взрывающийся танк – одно из самых мощных средств разрушения в игре. Не будьте сентиментальны. Когда у вашего танка остается всего несколько пойнтов здоровья, вылезайте из него и бегите куда-нибудь подальше. А пустив с безопасного расстояния гранату в своего покинутого «боевого товарища», вы имеете хороший шанс уложить нескольких преследующих вас врагов.

Сражаясь с другими танками, всегда старайтесь бить их сзади, избегая лобовых столкновений. Ведите себя так, чтобы противник подумал, что вы собираетесь навязать ему лобовую перестрелку, а затем неожиданно проезжайте мимо него, одновременно разворачивая башню, и всаживайте снаряд прямо в его металлическую задницу. Не забывайте о правой кнопке мыши, ответственной за пулемет. Конечно, даже при стрельбе по бокам или тылу он наносит вражескому танку лишь незначительный урон, зато этот урон очень быстро накапливается. При стрельбе по боевым машинам или стационарным пушкам имейте в виду: черно-коричневый дым означает попадание, а белый – что вы промазали. И помните: умелый танкист всегда собьет из пушки низко летящий самолет врага.

Half-tracks

Это отличное средство для транспортировки бойцов, но лучше всего использовать их в качестве мобильных пунктов лечения и снабжения. Если вы с товарищами заняли позицию и удерживаете ее против превосходящих сил противника, спрятанный неподалеку грузовик не раз и не два спасет вам жизнь. И помните – покинутый людьми грузовик через несколько минут взрывается, так что периодически его необходимо навещать!

Джипы

Джипы дают возможность быстро перемещаться, но главная их цель – уничтожение живой силы противника! Лучшая мишень – шеренга придурков, стоящих в очереди на самолет. Длинная и плоская взлетная полоса дает вам возможность отлично разогнаться, а противникам на ней просто негде спрятаться. Несущийся на полной скорости джип убивает пехотинцев в момент соприкосновения. К сожалению, уничтожить джипом абсолютно «здоровый» танк при лобовом таране невозможно – старайтесь врезаться в бронированную громадину сзади или сбоку.

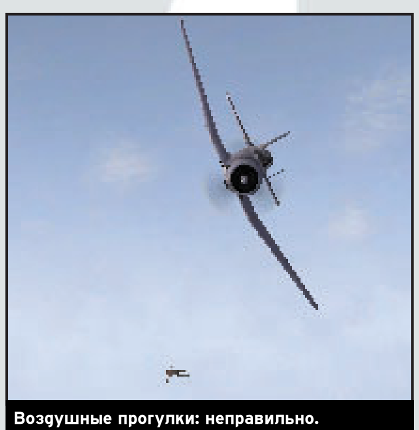
Корабельная артиллерия

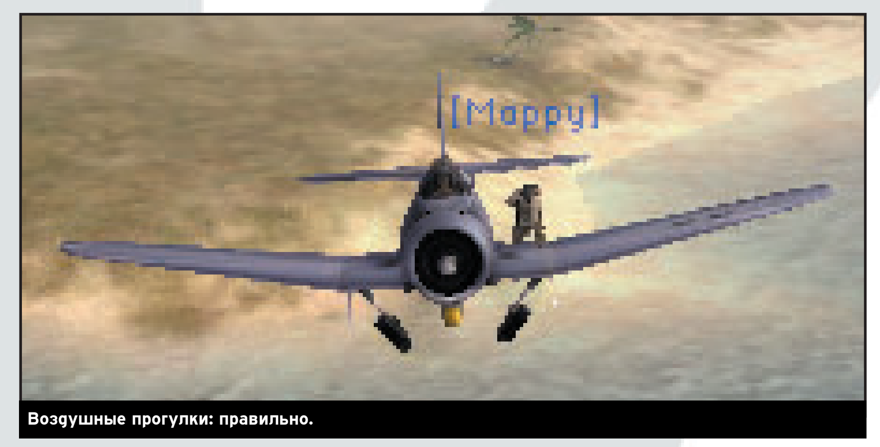
Если вражеские самолеты атакуют ваш корабль, не нужно паниковать, бросать свою артиллерийскую позицию и срочно искать зенитное орудие. Большинство виртуальных пилотов – неумехи и лентяи, медленно пролетающие над вашим кораблем по прямой линии. Поэтому сбивать их – проще простого. Одного выстрела из большого корабельного орудия достаточно для любого самолета – такие победы переполняют вас гордостью и удовлетворением, а вражеские сердца – страхом и ненавистью.

Не забывайте пользоваться услугами наводчиков. Самый благодарный объект для артиллерийской практики – вражеская очередь на самолет.

Самолеты

Многие игроки будут уверять вас, что они без проблем управляются с самолетом с помощью мыши или клавиатуры. Эти люди – лжецы. Не слушайте их, а слушайте нас: если вы собираетесь летать, то используйте джойстик. Если джойстика у вас нет, то пусть в


Воздушные прогулки: неправильно.



Воздушные прогулки: правильно.

небе воюет кто-нибудь другой, у кого он есть. На самом деле, если у вас нет джойстика, то вы можете даже не тратить время на чтение данного раздела.

При взлете двигайтесь очень медленно, пока не ляжете на нужный вам курс. После этого начинайте разгоняться. Если вы взлетите до того, как ляжете на курс, то, скорее всего, все закончится штопором -- после того как хвост самолета отрывается от земли, вы теряете возможность контролировать поворот. Каждый раз, выходя из самолета, заново устанавливайте рычаг газа на джойстике в среднее положение.

Научитесь садиться. Чтобы приземлиться, не разбившись, просто уменьшите скорость, и ваш летательный аппарат автоматически снизится. Лучшее место для посадки – аэродромы, но садиться можно и на дороги, и на ровные поля. Это особенно полезно на больших картах, где самолеты удобно использовать для быстрой транспортировки к capture points.

Аккуратно приземлившись (именно приземлившись, а не спрыгнув с парашютом!), вы можете захватить ключевую точку, снова взлететь и захватить еще одну точку. Кроме того, хвостовое орудие никогда не перегревается, что делает самолет замечательной (хотя и слабо бронированной) мобильной турелью.

Покинув самолет с помощью парашюта, управляйте полетом, глядя в том направлении, куда вы хотели бы двигаться. Чтобы избежать губительного огня с земли, как можно дольше летите в свободном падении и раскрывайте парашют лишь в самую последнюю секунду. Если место, куда вы приземляетесь, кишит врагами, обязательно бросьте в них перед посадкой все свои гранаты.

Отыгрывайте роль. Пилотируя торпедоносец, атакуйте корабли. Сев в бомбардировщик, сбрасывайте бомбы. Между прочим, зона поражения бомб простирается довольно высоко, так что будьте осторожны при бомбометании на малой высоте! Торпедные атаки потрясающе эффективны против вражеских кораблей. Главное здесь – опуститься очень низко, ниже уровня верхней палубы. Поймав момент, когда вы вот-вот коснетесь воды, а до вашей плавучей цели еще остается некоторое расстояние, сбрасывайте скорость, пускайте торпеду, снова выжимайте газ и набирайте высоту.

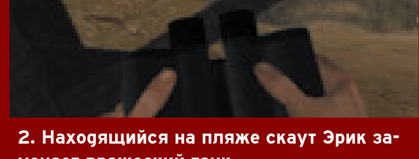
Вы можете катать других игроков на крыльях своего самолета. Чтобы не упасть, «пассажиры» должны лечь на крылья и повернуться лицом по ходу движения самолета. Везя солдат на крыльях, пилот должен избегать резких поворотов и наборов высоты – ваши товарищи могут упасть. Здоровенные крылья и медлительность B-17 делают эту машину оптимальной для воздушных прогулок. Это потрясающее зрелище, наводящее ужас на врага – ведь противник думает, что вся ваша команда дружно сошла с ума. Данный

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АРТИЛЛЕРИИ

Артиллерийские орудия бьют за пределы видимости оператора, а разведчики могут наводить их на удаленные цели. Мануал к игре рассказывает об этом плохо, поэтому смертельно эффективная комбинация «скаут + артиллерист» используется крайне редко. В этой связи мы предлагаем вам пошаговую инструкцию по использованию артиллерии на благо родной команды:



1. Вот что Чет видит со своей артиллерийской позиции.



2. Находящийся на пляже скаут Эрик замечает вражеский танк.



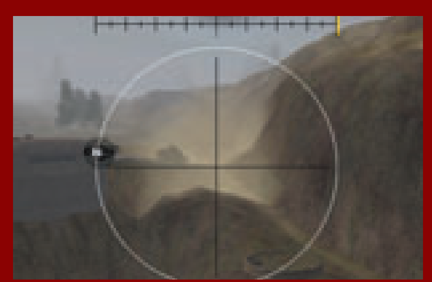
3. Эрик использует свой бинокль, чтобы засечь танк, и, увеличив масштаб, нажимает левую клавишу, чтобы вызвать артиллерийский удар.



4. Чет (а также все остальные артиллеристы в команде) видит маленькую иконку над зеленоватым указателем здоровья в левом нижнем углу своего HUD'а – это означает, что кто-то в его команде засек цель.



5. Чет переключается на фиксированный обзор цели, засеченной Эриком. Стрелка на внешней границе белого круга показывает, куда надо направить ствол, чтобы попасть в цель. Желтым показаны вертикальный угол ствола и его направление. Чет должен повернуть орудие так, чтобы стрелка показывала на перекрестье прицела.



6. Вверху и слева от центрального перекрестья желтым показаны параметры вашего ПРЕДЫДУЩЕГО выстрела, а не те, что должны быть выставлены. Выпустив снаряд, посмотрите, куда он упал, сделайте поправку и вдарьте по танку еще раз.

маневр дает вам моральное превосходство и позволяет быстро перебросить пехоту на наиболее важный участок фронта.

Еще один прием, оказывающий на врага сильное психологическое воздействие, – смена средства передвижения в воздухе. Немного потренировавшись, вы научитесь выпрыгивать из самолета и, не раскрывая парашюта, приземляться в другую машину. Перед самым столкновением с ней нажмите клавишу Enter Vehicle. Если вы сумеете нажать ее вовремя, то даже не ушибетесь. Наш опыт показывает, что противник, на чьих глазах вы только что проделали такой трюк, демонстрирующий ваше невероятное мастерство и отвагу, обычно тут же покидает игру, не в силах вынести унижения.

Подводные лодки

Субмарины – секретное оружие *Battlefield 1942*, отчасти из-за того, что они скрыты под водой, но главным образом потому, что большинство игроков просто не знают, как с ними обращаться и с какого бока подойти. Когда ваша субмарина полностью погружена в воду, ориентироваться можно только по радару. Возможно, время от времени вы и будете использовать этот сверхскрытный режим, но большую часть времени вам предстоит плавать на перископной глубине (примерно 1.5 по глубиномеру). Такое положение, с одной стороны, делает подводную лодку почти незаметной, а с другой, позволяет видеть, куда вы плывете.

Чтобы атаковать корабль, нацельте на него субмарину и выпускайте обе торпеды (непременно обе!). Помните, что торпеды всегда движутся в том направлении, куда направлен нос подводной лодки, а не в том, куда смотрит перископ! Кроме того, чем дальше вы находитесь от цели, тем менее глубоко должна сидеть подводная лодка, иначе торпеды могут пройти под килем корабля. Большинство игроков просто теряются при атаке из-под воды, и начинают топиться на палубе авианосца в ожидании самолета – так что в случае промаха вы можете спокойно перезарядить торпеды и ударить еще раз. Если же противник начинает готовить ответный удар, нырните поглубже, отойдите на небольшое расстояние, выждите еще 30 секунд, а затем всплывайте и довершайте начатое.

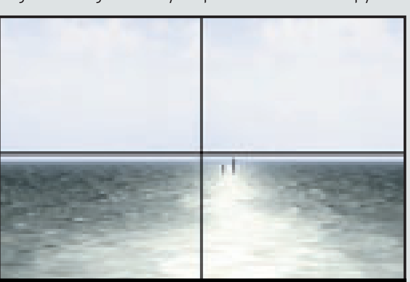
Десантные транспортеры

Развернув челнок в правильном направлении и запустив мотор, вы можете нажать клавишу Talk, чтобы зафиксировать курс – очень удобно на больших морских картах, например, Midway.

Если противник не вытащил свой челнок на берег, его можно позаимствовать. Всегда приятно удивить врагов, взяв на абордаж их корабль с помощью их же транспортера.

Зенитные орудия

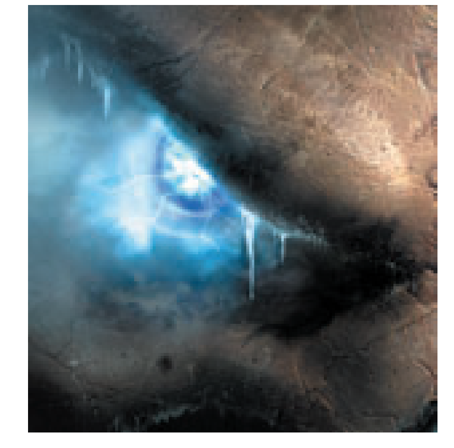
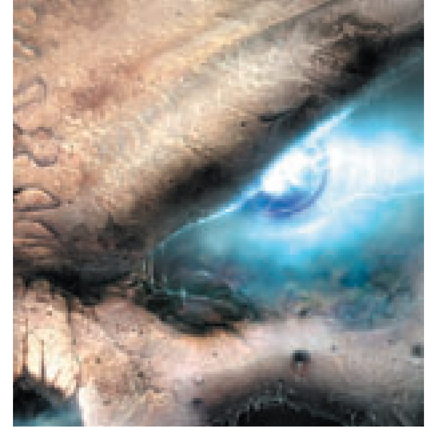
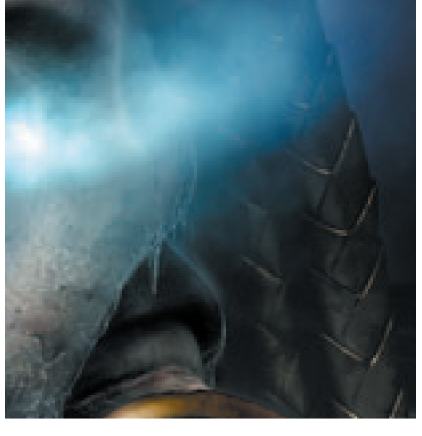
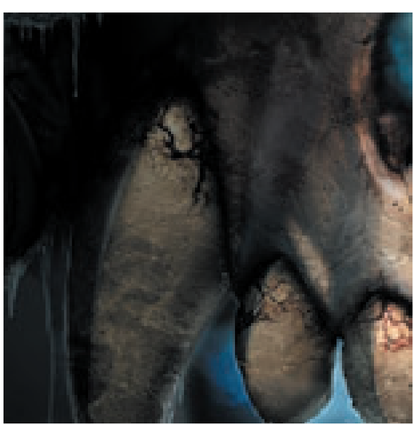
Малоизвестный факт: из зенитных орудий можно стрелять не только в самолеты, но и в наземные цели. При атаке самолета не поленитесь некоторое время «вести» свою цель. Дым от разрывов снарядов покажет, попали вы или нет: если он черный – значит попали, а если белый – мимо. Не прекращайте огонь, даже если вражеский самолет вот-вот взорвется, – иначе пилот может выпрыгнуть с парашютом и спастись.

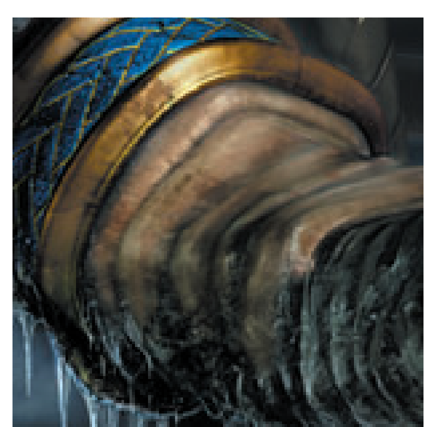


Когда глубиномер показывает 1.5, вы еще можете использовать перископ, но враг вас практически не видит.



Этот пилот не знает, что на островных картах можно иногда опуститься ниже зоны обстрела зенитных орудий.



WarCraft III: Reign of Chaos

Тактика Ночных Эльфов. Эллиот Чин

Night Elf Sentinels являются четвертой и последней расой *WarCraft III*. Благодаря наличию сильных стреляющих юнитов, эльфы являются мастерами тактики «hit-and-run». Кроме того, они владеют впечатляющими заклинаниями и мощными военно-воздушными силами. Единственное слабое место ночных эльфов – отсутствие нормальных рукопашных бойцов на ранних стадиях игры, но эта слабость с лихвой компенсируется сильными сторонами, а ближе к середине партии она вообще сходит на нет. Превосходные разведывательные возможности и универсальные герои делают эльфов одной из самых сильных сторон в *WarCraft III*. Новичок сделает ставку на их физическую мощь и четкую логику развития, а ветеран – на разнообразие возможностей и разносторонность. Данное руководство призвано облегчить ваше знакомство с данной расой и рассказать о наиболее важных эльфийских юнитах.

Здания и развитие

Night Elves обладают уникальной способностью выкорчевывать свои основные здания из земли и перемещать их. Поэтому по мере истощения ресурсов вы можете просто передислоцировать свои башни и Town Hall от одной шахты к другой. За счет этой особенности расширение зоны влияния у ночных эльфов обходится дешевле, чем у других рас, – разумеется, при условии, что вы имеете возможность защитить свои здания.

Способность перемещать базу нужно использовать по максимуму, поэтому, играя за Night Elves, вы должны расширяться при первой же возможности. Стройте Tree of Life еще до того, как ваши разведчики обнаружат следующую шахту, а очистив ее от монстров, немедленно запускайте добычу золота. Для обороны обязательно постройте несколько Ancient Protectors и Moon Wells рядом с новым аванпостом. Ancients наносят врагу приличный урон и могут восстанавливать здоровье, поедая деревья. Как только вы выйдете на Tree of Ages, сразу изучайте апгрейд Nature's Blessing, на 5 увеличивающий броню Ancients и повышающий скорость. Тем не менее, «выкорчевывания» Tree of Life следует, по возможности, избегать, т.к. предыдущая золотая шахта при этом разрушается, добыча золота прекращается, и вы вынуждены тратить время на обработку новой шахты.

Герои ночных эльфов

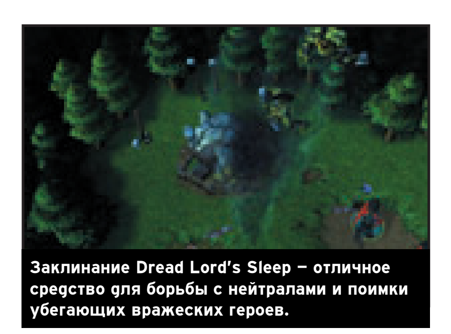
Как и у любой другой расы, выбор героев у Night Elves зависит главным образом от характера игры. В партиях один на один или Free for All оптимальным кандидатом на роль стартового героя является Demon Hunter или Keeper of the Grove. На первых порах Demon Hunter очень хорош для зачистки карты от нейтралов, по сути, он – единственный мощный рукопашный юнит, доступный вам на данный момент. Впрочем, не забывайте, что Demon Hunter может очень быстро умереть, если на него навалятся сразу



Используйте Huntresses, чтобы преследовать и окружать врагов. Не нужно с самого начала приказывать им атаковать – пусть охотницы сначала обгонят мишень, возьмут ее в кольцо и лишь потом атакуют.



Заклинание Tranquility, лечащее 20 хит-пойнтов в секунду в течение 30 секунд, – это в буквальном смысле спаситель вашей армии. Во время битвы оно здорово продлевает жизнь бойцов, а после сражения быстро восстанавливает их боеспособность. Действует даже на дриад и баллисты.



Заклинание Dread Lord's Sleep – отличное средство для борьбы с нейтралами и поимки убегающих вражеских героев.

несколько врагов. Набирая уровни, Demon Hunter предоставляет в ваше распоряжение весьма неплохой выбор разнообразных заклинаний и скиллов. Например, Mana Burn – отличная вещь для нейтрализации вражеских героев, взрывающая их ману и, соответственно, не дающая колдовать. Более того, с помощью Mana Burn можно убивать спасающихся бегством противников, при условии, что их магический резерв достаточно велик. На 3-м уровне данное заклинание взрывает до 300 единиц маны и, соответственно, наносит противнику до 300 очков урона. Способность Immolation Aura позволяет наносить окружающим юнитам дополнительный урон. Как правило, оптимальным вариантом является изучение Mana Burn и Immolation, а затем – Metamorphosis (ультимативный спелл), применив который Demon Hunter получает мощную дистанционную атаку и способность быстро регенерировать хит-пойнты. Превратившись в демона, он начинает наносить противникам chaos damage, полностью игнорирующий любую броню. Еще одной полезной способностью Demon Hunter'а является Evasion, которая при максимальной прокачке позволяет избегать каждой третьей вражеской атаки. Как видите, абсолютно все умения Demon Hunter'а весьма полезны. Главное – не забывайте постоянно лечить его с помощью Moon Wells и заклинания Rejuvenation.

Keeper of the Grove – не очень сильный боец, но благодаря способности Entangling Roots он тоже вполне в состоянии в одиночку бороться с нейтралами. Entangling Roots – очень полезная вещь, поскольку она не только обездвиживает противников, но и наносит им урон – идеальный способ останавливать вражеских героев. С выходом последнего патча Thorns Aura стала менее эффективна, чем была раньше, хотя при прокачке до 3-го уровня она по-прежнему очень неплохо действует на высокоуровневых рукопашных юнитов. Даже Force of Nature уступает Entangling Roots по эффективности, поскольку вызываемые при этом треанты обладают довольно слабой атакой. Впрочем, их удобно использовать в качестве пушечного мяса, особенно против Footmen и Ghouls. Ну а в долгих битвах вам непременно потребуется ультимативное заклинание Tranquility, позволяющее лечить своих юнитов прямо во время боя и способное обратить в победу уже, казалось бы, проигранное сражение.

Priestess of the Moon непременно должна стать вашим вторым героем (впрочем, если ночные эльфы вам в новинку, или вы не очень сильны в их микро-менеджменте, то берите жрицу первой). Поскольку армия Night Elves состоит в основном из Huntresses и Dryads, ее Trueshot Aura является важнейшим компонентом успеха. На начальных стадиях Priestess of the Moon здорово усиливает стреляющих юнитов, а на более поздних ее бьющее по площадям ультимативное заклинание Starfall становится настоящим бичом для врагов, т.к. оно безвредно для ваших бойцов, оказавшихся в зоне его действия. Скилл Searing Arrows значительно усиливает наносимый при выстрелах урон (+30 на 3-м уровне) и позволяет игнорировать вражескую броню – это делает Priestess of the Moon незаменимой при разрушении зданий. Вряд ли при наличии заклинание Huntress' Sentinel вам всерьез потребуется способность жрицы Owl Scouting, хотя, выучив ее, вы получите лучшего в игре разведывательного юнита. Вообще говоря, брать Priestess of the Moon следует как можно раньше, чтобы быстро поднять ей уровень и с самого начала обеспечить своей армии мощную поддержку.

В групповых партиях выбор героя определяется стратегией вашей команды. Если вам отведена роль «главного стрелка», то первым героем, однозначно, должна быть Priestess of the Moon. Если же вам предстоит быть «командующим ВВС», то здесь все зависит от вашего личного вкуса и пристрастий.

Военно-воздушная Chimera

Night Elves обладают шикарными ВВС. Вряд ли вам придется всерьез тревожиться из-за вражеских летунов, т.к. Archers и Druids of the Talon обеспечивают практически непробиваемую противовоздушную оборону. Storm Crows догонят и прикончат любого летающего противника, уцелевшего после обстрела ваших Archers.

Если ресурсы позволяют, по максимуму развивайте свои наступательные воздушные силы. Chimeras великолепно проявляют себя и при осаде вражеских баз, и против наземных юнитов. Правда, они не могут атаковать летунов, поэтому очень важно прикрывать их Archers и Crows. Несмотря на всю мощь химер, не следует стремиться выйти на них как можно раньше в ущерб остальным юнитам. Единственное исключение – командная игра, когда ваша задача – создать мощную воздушную армию, а союзников – обеспечить для нее защиту и наземное прикрытие.

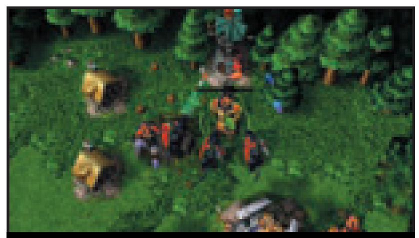
Используя химер, обязательно изучите апгрейд Corrosive Breath, дающий бонус против зданий. Сбалансированная наземная группировка, включающая трех-четырех химер, практически непобедима – Chimeras наносят противнику огромный урон, оставаясь неуязвимыми под защитой Rejuvenation и Abolish Magic (не говоря уже о лучницах и воронах). Обычно, завидев приближающихся химер, противник начинает паниковать и концентрирует на них всю свою мощь – это дает остальным вашим бойцам возможность без проблем уничтожать его войска.

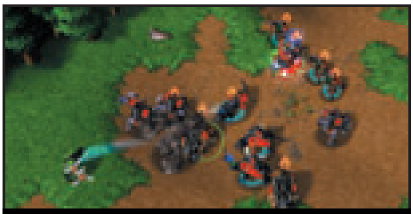
Huntress

Huntress у ночных эльфов выполняет роль основной «рабочей пошадки». В начале игры Archers очень уязвимы против рукопашных юнитов противника (т.е. Ghouls, Grunts и Footmen). Именно поэтому на ранних стадиях Huntresses – это и хлеб, и масло вашей армии. У них достаточно много хит-пойнтов, а атака рикошетом поражает еще одну жертву, нанося той половинный урон. В больших группах охотницы практически непобедимы.

Чтобы получить Huntresses в самом начале, как можно быстрее стройте Hunter's Hall, вообще не отвлекаясь на лучниц. Связка Demon Hunter и Huntresses весьма эффективна на ранних стадиях игры. Ближе к середине партии, когда вы выйдете на Tree of Ages, включайте в армию Dryads и нескольких Druids. Ближе к концу охотниц заменят Druids of the Claw и по максимуму улучшенные Archers. Но если вы хотите использовать Huntresses в течение всей игры, то обязательно исследуйте их способность Moon Glaive.

Очень полезной (и зачастую недооцениваемой) способностью охотниц является Sentinel, которую следует изучить как можно быстрее. Благодаря ей вы можете под любым деревом установить дозорного, которому нельзя сделать dispel. Данная способность позволяет обнаруживать и невидимых юнитов врага – т.е. держа хотя бы одну охотницу на базе, вы сможете эффективно бороться со всевозможными тенями. Имея всего несколько Huntresses, вы наводните своими шпионами всю карту, и всегда будете знать, чем занимаются противники.


Заклинание Rejuvenation спасло юнита от верной гибели. Оно лечит нашего Druid'а of the Claw быстрее, чем башня его ранит.


Потрясающе эффективная комбинация: Necromancers кастуют Unholy Frenzy на Abominations, в то время как Dread Lord's Vampiric Aura их лечит.

Великий и могучий Wisp

Эти труженики собирают ресурсы, разведывают территорию и сбивают вражескую магию. Поскольку им не нужно таскать лес на базу, вы можете посылать их за деревом в любой лесной массив на карте.

Один-два Wisps, добывающие лес на дальних подступах к базе, всегда загодя оповестят вас о приближении противника. Вы можете даже посадить одного рабочего неподалеку от вражеской базы – чтобы отслеживать перемещения его войск. Светлячку, посланному на освоение новой золотой шахты, не нужно простаивать, ожидая, пока вы накопите достаточно ресурсов для постройки очередного Tree of Life, – он может в это время добывать лес. Самое лучшее – это отправить по одному Wisp'у к каждой золотой шахте на карте и оставить их там в качестве наблюдателей.

Еще одна полезная способность Wisp'a - Detonate. Рабочий самоуничтожается, сбивая при этом все заклинания в радиусе поражения и высасывая из вражеских волшебников 50 маны. И если на вас прет толпа орков, на которых наложен Bloodlust, вы элементарно можете снять с них этот бонус, потеряв всего лишь 70 золота. К сожалению, игроки редко используют это свойство Wisps, хотя оно подчас способно переломить ход затяжной битвы.

Поздно созревающие Archers

Несмотря на то что Archer – это первый доступный вам боевой юнит, не следует их использовать на ранних стадиях игры. Имея небольшое количество хит-пойнтов, лучница чертовски уязвима при столкновениях с рукопашными бойцами. Она малоэффективна до тех пор, пока вы не сделаете ей абсолютно все апгрейды – т.е. до последней трети игры. Чтобы повысить дальность стрельбы, изучайте Improved Bows, а чтобы увеличить наносимый урон – Marksmanship. Завершив все апгрейды, быстро наштампуйте полдюжины Archers и разместите их за спинами юнитов с большим количеством хит-пойнтов (поскольку даже улучшенные лучницы обладают довольно слабым здоровьем). И теперь, пока первая шеренга принимает на себя вражеские атаки, Archers будут уничтожать самых опасных противников концентрированным огнем.

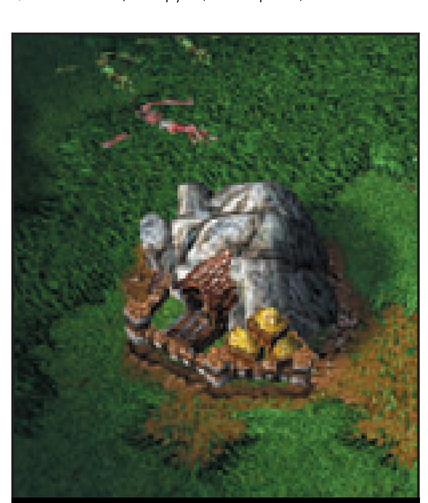
Высокий наносимый урон и низкая стоимость делают лучниц идеальными противовоздушными юнитами. Кроме того, они могут оказывать огневую поддержку вашим собственным ВВС. Ближе к концу партии именно Archers должны составлять костяк вашей армии. Тогда они могут показать себя во всей красе, особенно при поддержке Druid of the Claw's Roar и Priestess of the Moon's True Shot Aura.

Dryads

Некоторые считают дриаду самым лучшим юнитом у Night Elves, поскольку она сочетает способности спелл-кастера и стрелка. У дриады неплохая дистанционная атака, которую (как и броню) можно апгрейдить, а также ряд способностей, весьма сходных с заклинаниями. Dryad обладает иммунитетом как к полезной, так и к вредной магии, а ее атака автоматически отравляет и замедляет противника. Эффект длится недолго, но в конечном итоге он существенно тормозит вражеского юнита, делая его легкой мишенью для ваших бойцов. В одиночку дриада не представляет собой ничего выдающегося, но она потрясающе эффективна в роли «юнита поддержки». В отличие от лучниц, дриадам не следует сосредотачивать свой огонь на каком-то одном противнике - намного полезнее, если они ослабят КАЖДЫЙ юнит врага, благо способность Slow Poison действует даже на иммунных к магии бойцов, в том числе и на тех, кто находится под защитой Banshee's Antimagic Shell.

Как можно скорее изучайте апгрейд Abolish Magic, после чего Dryad начинает автоматически снимать с ваших бойцов любые негативные чары вроде Cripple или Curse, причем для этого даже не требуется вмешательства игрока. Впрочем, учитывая, что ее магический запас составляет всего 200 очков, желательно всегда иметь наготове несколько дриад. Потому

Эльфийские воины являются большими мастерами тактики hit-and-run. Кроме того, они владеют впечатляющими заклинаниями и мощными военно-воздушными силами.


Wisps могут добывать лес в любой точке карты. Используйте их, чтобы присматривать за периферическими базами и предупреждать вас о приближении врагов.


Starfall – ультимативное заклинание Priestess of the Moon – имеет самый большой в игре радиус поражения и бьет только по противникам. Единственный недостаток – эльфийка должна поддерживать его в течение всех 30 секунд.

что, поставив Abolish Magic на автокастинг, вы рискуете оказаться в ситуации, когда у дриады не хватит маны на нейтрализацию какого-нибудь действительно опасного заклинания, например, Cripple. Имея в боевой группе несколько дриад, вы всегда сможете нейтрализовать вражеских волшебников. Только имейте в виду: чтобы нанести урон вызванным существам (вроде Water Elementals) нужно кастовать Abolish Magic вручную. И еще. Несмотря на свой иммунитет к заклинаниям, дриада все-таки поддается лечению с помощью Moon Wells, свитков и ультимативного заклинания Keeper of the Grove's Tranquility.

Медведи, вперед!

Благодаря двум своим заклинаниям, Druid of the Claw является совершенно незаменимым при любых обстоятельствах. Выйдя на Tree of Ages, постройте двух Ancients of Lore, чтобы одновременно заниматься и Dryads, и Druids of the Claw. Первое заклинание друида – Roar – дает всем вашим юнитам, оказавшимся в зоне его действия, бонус +25% к наносимому урону. Иными словами, по эффективности оно превосходит Bloodlust, поскольку становится доступно намного раньше и действует сразу на многих союзников (т.е. расход маны в пересчете на один юнит выходит меньше).

Второе важное заклинание – Rejuvenation, которое можно изучить сразу же после выхода на друидов. Это лечебное заклятие, восстанавливающее 400 хит-пойнтов в течение 12 секунд. Оно действует настолько быстро, что иногда предотвращает гибель ваших солдат, которые продолжают подвергаться атакам врага. И, что самое главное – Rejuvenation не сковывает друида на время своего действия (в отличие, скажем, от Human Priest). Идеальными мишенями для данного заклинания являются ваши герои (особенно Demon Hunter), а также Chimeras, Druids и Huntresses. Кастуйте его на тех бойцах, на которых враг сосредоточил огонь своих стрелков, – таким образом, вы надолго их займете, а остальные ваши юниты получат возможность атаковать, не боясь встречного огня.



Night Elves обладают уникальной способностью выкорчевывать свои здания из земли, чтобы перемещать их или атаковать. Обязательно используйте ее, если враги пришли на вашу базу.

Смешанная эльфийская армия обладает всесокрушающей мощью – самые сильные противники подбрасываются в воздух, вражеские заклинания автоматически сбиваются, все суперспособности вражеских героев нейтрализуются.

За счет огромной эффективности двух описанных выше заклинаний многие люди, играющие за Night Elves, даже не тратят время и силы на превращение друидов в мишек, хотя при этом те существенно повышают свое здоровье, броню и атаку. Впрочем, нужно учитывать, что Druids of the Claw (неважно, в эльфийской или в медвежьей форме) – это ваши



Archers слабы в начале игры, но в результате апгрейдов они становятся очень мощными юнитами. Используйте их в середине и конце игры, обязательно прикрывая спереди охотницами или друидами.

Ancient Protectors

К сожалению, древний принцип «построй и забудь», так хорошо работающий при игре за другие расы, неприменим к башням ночных эльфов. Да, Ancient Protectors швыряют булыжники в наземных и воздушных юнитов, но их радиус поражения очень мал. Т.е. сидя в земле, они зачастую просто не добивают до находящихся неподалеку юнитов противника, – в таких ситуациях их нужно выкорчевывать и использовать в качестве рукопашных бойцов. Тем более, что, сидя в земле, Ancient Protector наносит siege damage – т.е. он малоэффективен против юнитов в легкой и тяжелой броне. Впрочем, это также означает, что Ancient Protector игнорирует умение Footmen's Defend. Выбравшись из земли, он наносит normal damage. В ситуации, когда вас атакует смешанная армия стрелков и тяжелых рукопашных бойцов, Ancient Protectors намного менее эффективны, чем Spirit Towers или Guard Towers. Поэтому нужно их «выкорчевывать» и отправлять рубиться с рукопашными юнитами, а не оставлять сидеть в земле в надежде достать вражеских стрелков. Слабость Ancient Protectors лишь подчеркивает необходимость всегда держать на базе охранный гарнизон – т.е. не взваливать оборону лишь на сторожевые башни (как, кстати, многие поступают при игре за Undead).

Главное достоинство Ancient Protectors в том, что они способны передвигаться. Если вы планируете штурм вражеской базы, то постройте их побольше, войдите на территорию противника и окапывайтесь. Поскольку Ancient Protectors наносят siege damage, они крайне эффективны против зданий. Кроме того, они не требуют еды и служат мобильными осадными установками.



Всегда включайте дриад в состав боевых групп. Их атака отравляет и замедляет противника на 5 секунд, и они умеют автоматически кастовать Dispel Magic.

Прелесть Moon Wells

Moon Wells восполняют здоровье и магический запас у находящихся поблизости дружественных юнитов (включая союзников). Эту способность можно поставить на автокастинг – и вы получите быстрый и удобный механизм лечения, работающий без какого-либо вашего вмешательства. Главное – не забыть включить автокастинг сразу после постройки Moon Well. Выстроив длинную цепочку Moon Wells спереди от своей базы, можно превратить ее в непробиваемую линию обороны. Во время боя, когда юниты теряют здоровье и ману, Moon Wells будут их автоматически подлечивать.

Помимо обороны городов, Moon Wells удобно использовать для быстрого восстановления здоровья и маны юнитов после боя. В начале игры герой может в одиночку охотиться на нейтралов, периодически возвращаясь к Moon Wells, чтобы вылечиться. Кроме того, Moon Wells могут восстанавливать ману магам и героям. Всегда стройте несколько Moon Wells на каждой новой базе и в наиболее «оживленных» частях карты. Имея несколько Moon Wells неподалеку от вражеской базы, можно совершать быстрые набеги, истреблять рабочих и возвращаться обратно для лечения.

единственные «нормальные» рукопашные бойцы. В медвежьем обличии, усиленные заклинаниями Roar, Rejuvenation и Druid of the Talon's Faerie Fire, Druids of the Claw очень даже неплохи.

Схема действий такова: друиды кастуют свои заклятья непосредственно перед началом битвы, зачем превращаются в медведей – и вперед! Сзади нужно обязательно поставить Archers, которые окажут мишкам огневую поддержку. Имейте в виду, что, будучи медведем, друид не может колдовать, – так что если очень подпирает, превращайтесь обратно. Помните, что, как и все мощные рукопашные юниты, друиды особенно уязвимы к высокоуровневым заклинаниям вроде Cripple. Поэтому рядом всегда должны быть дриады, готовые в любой момент снять вражебное заклятие. И берегитесь заклинания Cyclone – ведь его сбить невозможно.

Пернатые друзья

Если цель Druid of the Claw – усиливать ваших собственных юнитов, то предназначение Druid of the Talon – ослаблять врагов. Этот товарищ умеет на автомате кастовать спелл Faerie Fire, на 5 снижающий показатель брони у конкретного противника, – т.е. все ваши бойцы получают против него бонус к атаке. В статье «Путь к победе за людей» (*CGW #06, ноябрь 2002*) мы подробно рассмотрели различные типы брони и их бонусы. В общем и целом, потеря пяти пойнтов брони означает, что данный юнит начинает получать на 5-15% больше урона от каждого попадания (или еще больше, если у него и так была слабая броня). Сочетание заклинаний Faerie Fire и Roar с True Shot Aura, испускаемой Priestess Of The Moon, дает огромный бонус к урону, наносимому врагам. Еще одним полезным свойством Faerie Fire является то, что вы начинаете видеть все, что видит пораженный юнит. И если он умудряется выжить и убежать к своим, вы получаете возможность наблюдать все, что творится во вражеском лагере. Правда, эффект длится всего 2 минуты, но иногда этого бывает вполне достаточно для получения ценной разведывательной информации.

Изучив свой первый апгрейд, Druid of the Talon получает возможность превращаться в ворона. В таком виде он становится лучшим в игре «воздушным перехватчиком» – способным атаковать с дистанции и обладающим броней «легкого типа», отлично защищающей от проникающей атаки (piercing attack) вражеских летунов, например, Gryphon Rider и Wyvern Rider.

После последнего апгрейда Druid of the Talon обучается заклинанию Cyclone, поднимающему врага в воздух на 30 секунд. В это время юнит противника не может предпринимать никаких действий, хотя и становится неуязвимым. Cyclone не работает против воздушных юнитов, а на героев действует всего лишь в течение 5 секунд. Зато против всех остальных он отлично работает. Кастуйте этот спелл на самых мощных рукопашных юнитов противника и без помех уничтожайте остатки его армии. Самое главное – Cyclone нельзя сбить. Если вы собираетесь применять данное заклинание, то загодя отключите автокастинг Faerie Fire, чтобы накопить достаточно маны. Большую часть времени Druids of the Talon должны пребывать в «эльфийской» форме, превращаясь в воронов лишь тогда, когда вашим стрелкам требуется помощь в борьбе с вражеской авиацией.

К сожалению, при игре за Night Elves вы не можете обойтись одними лишь Huntresses в течение всей партии.

Когда уходят Huntresses...

К сожалению, при игре за Night Elves вы не можете обойтись одними лишь Huntresses в течение всей партии. Юниты следующего уровня – Dryad, Druid of the Claw и Druid of the Talon – значительно повышают эффективность эльфийской армии. Одни лишь их спецспособности дают эльфам в середине игры огромное преимущество над всеми остальным расами. Оптимальный состав армии в это время – смешанное войско Huntresses и Dryads, которых прикрывают по несколько друидов обоих типов.

На более поздних стадиях количество друидов в боевой группе следует увеличить. С пятью-шестью Druids of the Talon вы сможете нейтрализовать половину вражеской армии заклинанием Cyclone, и всегда будете иметь наготове звено «воздушных перехватчиков». Трое Druids of the Claw в виде медведей и один-два в виде эльфов обеспечат вашей армии возможность быстрого лечения, бонусы к атаке (Roar), а также мощную рукопашную поддержку и живой щит. Добавьте к такой группировке несколько дриад, восемь-десять полностью проапгрейденных Archers и трех Chimeras. Химеры при этом будут надежно защищены лучницами и друидами. Они здорово облегчают разрушение вражеских баз и дают вашим наземным юнитам бонус к атаке. Для завершения картины включите в группу Priestess of the Moon с True Shot Aura и Demon Hunter'а с Mana Burn. Полученная армада обладает всесокрушающей мощью – самые сильные противники подбрасываются в воздух, вражеские заклинания автоматически сбиваются, живой щит способен принять на себя любую атаку и при этом выжить, огневая мощь стрелков в считанные секунды убивает любого противника, все суперспособности вражеских героев нейтрализуются. Впрочем, нужно помнить, что с такой большой армией битвы часто превращаются в неуправляемые свалки, поэтому нужно уделять особое внимание микроменеджменту (т.е. управлению отдельными юнитами) – особенно это касается спелл-кастеров. Но при грамотном управлении описанная выше армия снесет любого противника.

Робин Гуд: легенда Шервуда

Похождения малинового капюшона. Сергей Аверин

Ну-с, начнем, пожалуй, братцы кролики. Играли вы уже в Робина или не довелось пока – будем надеяться, что приведенные советы хоть чем-то помогут освоиться в чуждом российскому сердцу шервудском лесу. Игра «поделена» на три части. Условно обозначим их как «Шервудский лес», «Город» и «Дом».

Игра на поле хозяев

Лесные миссии считаются промежуточными, исходя из времени, требуемого на их прохождение. Стандарт – три на три квадрата лесного ландшафта, отданных под действо. Вступительная заставка покажет, что необходимо сделать – или сборщика налогов обобрать, или карету ограбить (в этом случае изнутри повозки обязательно что-то должен вытрясти мощный подвязной таран), или попросту замочить толпу верных зловредному принцу рыцарей. Большая часть ваших бойцов, скорее всего, укрыта в засадах. Не спешите их оттуда доставать – сначала попробуйте по максимуму воспользоваться повушками тем персонажем, который уже открыт (обычно это Робин). На волчьи ямы заманивайте только одиночных солдат,

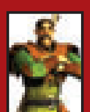
Герои



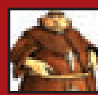
Робин (лучник). Главный герой, необходим в большинстве миссий для разборок с NPC. Основное оружие – меч (убийство), оружие в Шервуде – посох (оглушение). Дополнительные способности – кулачная атака (временная нейтрализация), стрельба из лука (убийство), кошелек (приманка). Специальный навык – обыск тел.



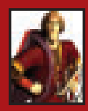
Мэриан (шпион). Лучшая половина главного героя, появляется в середине игры. Основное оружие – меч (убийство). Дополнительные способности – лечение, стрельба из лука (убийство), шпионаж (идентификация пока невидимых противников).



Малыш Джон (силач). Основное оружие – посох (оглушение). Дополнительные способности – свист (привлечение внимания), кулачная атака (временная нейтрализация), подсаживание других персонажей (например, на стену или на крышу). Специальный навык – перенос тел.



Отец Тук. Основное оружие – дубина (оглушение). Дополнительные способности – бросок улья (отвлечение), фляжка эля (привлечение), кусок мяса (лечение). Специальный навык – иммобилизация бессознательных тел.



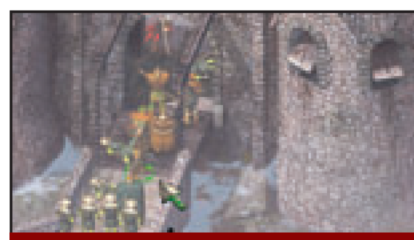
Уилл Скарлетт (пращник). Основное оружие – кистень (убийство). Дополнительные способности – метание пращи (оглушение), удушение (добивание), щит (защита от стрел).



Вилли Статли. Основное оружие – дубина (оглушение). Дополнительные способности – нейтрализующая сеть (временная нейтрализация), яблоко (отвлечение), имитация бродяги (обман).



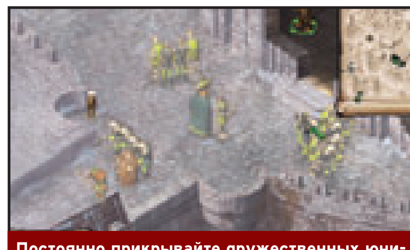
Здания с двумя дверьми можно эффективно использовать, чтобы оказаться у противника за спиной в самый для него неподходящий момент.



Если вас пускают вперед отряда, постарайтесь зачистить всю территорию. Последователи это оценят.



Послав на задание в город двух «вязальщиков» и двух «носильщиков», вы вдвое сократите время, потраченное на миссию.



Постоянно прикрывайте дружественных юнитов, вызывая ярость противника на себя. Так вы сохраните большинство братьев.

толпа явно не влезет в ямку на одного. Перед тем как активировать стрелой сетку на противовесе, запишитесь – с первого раза не всегда подгадаешь, когда солдату вздумается рвануть в вашу сторону. Заманивая толпу под обвал камней или бревен, учтите, что поле зрения преследователей позволяет им видеть затаившегося в засаде силача и переключиться на него – в этом случае весь план пойдет прахом.

Повушки с лесными братьями активируйте только в крайнем случае. Во-первых, братья весьма кровожадны и не оставляют бессознательных врагов (что негативно влияет на количество новобранцев, которые захотят присоединиться к вам после окончания миссии). Во-вторых, AI на них, по всей видимости, не хватило, и если их начинают обстреливать из луков, то бедолаги покорно гибнут, не догадываясь укрыться. Ну и, наконец, по силе братья уступают каждому из ваших бойцов и хороши скорее как отвлекающее пушечное мясо, нежели как серьезная оппозиция.

С повушками вроде определились. Теперь о команде. Обязательно берите Робина, гиганта (Маленького Джона), лучника (отца Тука) и крестьянина (Уилл Скарлетт). Робин обыскивает павших, гигант и лучник работают в тандеме «ударь-свяжи-отнеси», а кровожадные крестьяне нужны в случае серьезного сопротивления. Говоря о серьезном, я подразумеваю тяжелую кавалерию – нет-нет, да и встретится вам крестоносец на коне. Исключительно мерзкий тип! Мало того, что его нелегко завалить, так еще и убить чертовски сложно! При удачной атаке со стороны лесников он остается в седле в бессознательном состоянии. Через 15-20 секунд приходит в себя и продолжает бесчинства. Единственный найденный выход – подгадать момент и добить его мощным ударом вил крестьянина или кистеня Уиппа Скарпетта. Иначе – амба!

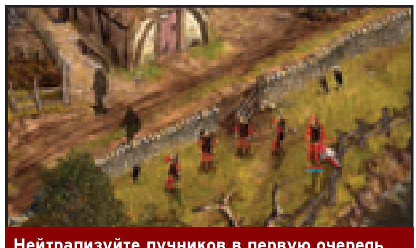
Лучников идеально вытаскивать по одному на рандеву с вашим лучником. Активируйте последнего в режим защиты щитом самого себя и покорно ждите, пока у атакующего не кончатся стрелы. После этого он перестает представлять какую бы то ни было опасность, начинает бегать по полю в панике, зовя маму, и легко нейтрализуется любым кулачным бойцом. Вообще, если уж сложилось так, что лучники атакуют втроем или еще в большем количестве, наплюйте на всех остальных и сосредоточьтесь на них. 10% здоровья за попадание – это, конечно, мелочь, но неприятно.

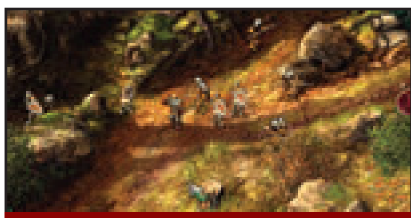
Беда может состоять еще и в том, что ваши люди разбросаны по карте, в этом случае продумайте, как подвести лучника к силачу. Кстати, силач при отсутствии лучника может запрятать парочку бесчувственных, но не связанных тел в неиспользованные волчьи ямы. Достаточно поднести потерявшего сознание к яме и сбросить его.

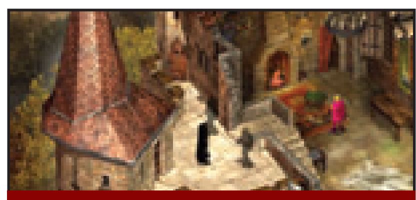
Если вы чувствуете явное превосходство противника, не зацикливайтесь на уничтожении всех оппонентов – сосредоточьтесь на задании. Надо ограбить торговца – ограбьте. Остались солдаты, а вам предлагают вернуться домой – наплюйте и возвращайтесь. Помните, что если в задании не указано «убить всех» (а таких практически нет), то несколько монет в карманах нетронутых противников вам погоды не сделают.

Игра на поле гостей

Теперь к городу. Если в лесу вы не преследуете практически никаких целей, кроме набивания карманов и пополнения арсенала, то каждая вылазка в город имеет под собой некое подобие миссии. Например, спасти леди Мэриан от бракосочетания с ненавистным Гаем Гинзборном, отвоевать на турнире серебряную стрелу, вызволить собственного дядюшку из темницы и так далее. Кроме того, в городах есть масса дополнительных квестов, которые вам раздают ни-


Нейтрализуйте лучников в первую очередь. Если они смотрят в одну сторону – идеально при помощи кошелька.


Выносите противников по одиночке, не лезьте в толпу. Особенно если в толпе есть хотя бы один лучник. Пока будете разбираться с пехотой, вас положат стрелами.


На противостояние черным рыцарям высылайте только самого сильного юнита. А вообще, по-хорошему, пытайтесь всеми правдами и неправдами выманить этих тварей на свою территорию.

щие за ничтожное вознаграждение в 50 фунтов. Советую с этими бродягами говорить всегда – советы иногда тянут на 2000 фунтов, а то и больше (на артефакт или информацию о противнике, что куда дороже денег).

На городские миссии выбирайте всех тех же героев, кого брали в лес, только силачей советую взять двоих, чтобы таскать бесчувственные тела быстрее. Конница в городах будет попадаться весьма редко, но крестьянином тоже не стоит жертвовать – помимо способности лечить солдат, у него еще существует и «встроенная» отмычка. Как бы то ни было, попав в город, внимательно осмотрите всю карту (если время позволяет) и по разбросанным предметам выясните, правильно ли вы подобрали состав. Если лечебные травы заменены сетями, то вместо крестьянина стоит взять Вилли Статли, а если вместо стрел по городу то тут, то там встречаются ульи и фляжки, то лучника рационально заменить отцом Туком.

Преимущество города над лесом очевидно - масса домов, куда можно прятать тела. Стреноженное тело, спрятанное в доме, никто и никогда не найдет. В связи с этим – несколько советов. Не концентрируйте в одном доме всех бойцов - если противник забежит в дверь, он выманит на улицу всю группу. Отбиваясь в толпе единомышленников, можно ненароком нанести увечья дружелюбным юнитам. Старайтесь в каждую новую дверь пропускать сначала Малыша Джона или другого силача – если уж оттуда и выбегут стражники, он, во-первых, их достаточно быстро перебьет вращательным ударом, а во-вторых, сам же и занесет внутрь. Вдогонку пускайте лучника (чтобы связать раненого) и Робина (чтобы обыскать связанного). Потом можно подтягивать и остальных участников миссии.

Раз уж заговорили об ударах, то знайте, каждый юнит обладает по меньшей мере пятью видами ударов – четырьмя общими и одним специальным. Первые четыре – укол (щелчок по противнику), сильный укол (двойной щелчок), взмах (удерживая левую кнопку мыши, полукруг) и вращательная атака (удерживая левую кнопку мыши, полный круг). Специальная атака - вычерчиваемая восьмерка. Не всегда получается (а получается только если восьмерка правильная, придется потренироваться), но если получается - то удар выходит бешеной силы, от 50 до 100 единиц силы противника. Так, Робин рубит мечом со всей дури из-за головы, силач дубинкой снизу вверх выворачивает противнику челюсть, а Малыш Джон опирается руками на шест и бьет обеими ногами противника в грудь. Приберегите эти комбо для поединков с действительно сильными оппонентами - рыцарями и черными рыцарями шерифа, особенно если стараетесь пройти миссию без серьезных вражеских потерь. Вообще, рассчитывайте силы. Лучников лучше долбить одиночными кликами (эти трусы самые слабые), мечников и пикинеров – взмахами. Вяжите в первую очередь тех противников, у кого звездочки над головой меньше – эти встанут первыми. Подгоняйте второго силача в место большой битвы, чтобы ускорить процесс захоронения тел в недрах зданий.

Пока не забыл, несколько камней в сторону мирного населения. Оно делится на сочувствующих вам и сопереживающих принцу (последние – зажиточные горожане, купающиеся в роскоши). Так вот именно последние по совместительству являются шерифскими стукачами – завидев вашего воина, они бегут к ближайшей страже и поднимают тревогу. Этих дятлов тоже неплохо отключать меткими хуками, вязать и прятать в дома. Кроме того, каждый второй из них имеет кое-что на карманные расходы. Мирные граждане тоже реагируют на ваше появление, но более спокойно – обычно фразами «О! Робин Гуд!!!» или «Какой симпатичный!» Внимательно следите за сигналами восклицательных знаков у этих жителей - обычно это дополнительные квесты (сына освободить, мужа разыскать, накормить) с наградой в виде соцветий клевера. Ах, да! Некоторые из ваших воинов (уникальные, такие, как Робин, Мэриан, Вилли, Джон, Тук, Уилл) не могут погибнуть, пока у вас есть клевер. Худшее, что может случиться – над ними встанут солдаты и будут охранять. В этом случае стоит только согнать охрану и активировать клевер – и персонаж возвращается в строй. Второстепенные юниты (крестьяне, лучники и силачи), увы, не воскресают, но подменяются из леса без прерывания миссии.

Армия шерифа достаточно организована и делится на единичных дозорных, стационарные блокпосты, блуждающие патрули и элитную личную охрану.

Первые снимаются кулачной атакой. Главное – подойти (заметьте, подойти, а не подбежать!) с неохваченной полем зрения стороны и не нарваться на патруль.

Блокпосты состоят из нескольких солдат, иногда под строгим надзором офицера. Если последнего вокруг не видать, воспользуйтесь кошельком Робина, а когда в ходе борьбы за золото останется «только один» – нейтрализуйте его все той же кулачной атакой. Если же офицер все же присутствует, его можно нейтрализовать попаданием яблока, после чего вновь воспользоваться кошельком. Или же просто запустить в толпу осиный улей, а пока солдаты будут отмахиваться от назойливых насекомых, планомерно и скрупулезно вырубить их кулаками (на лесников осы не нападают).

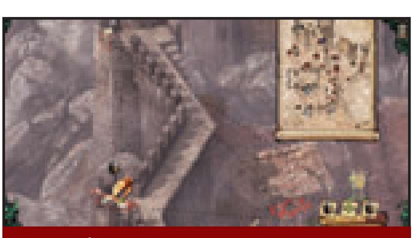
Патрули не поддаются ни на один из вышеприведенных методов, потому что находятся в постоянном движении. Яблоки попросту пролетают мимо. Поэтому если в составе патруля отсутствуют лучники, засветите Джона и выключите всех круговой атакой. Либо застрелите офицера и сыграйте кошельком. Впрочем, пчелы все равно остаются самым эффективным способом нейтрализации.

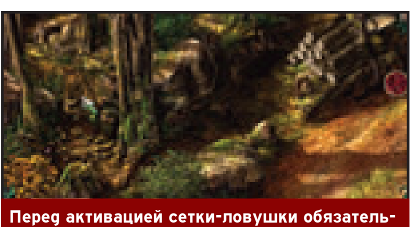
На разборки с элитой посылайте только самых сильных юнитов и выманивайте этих бутузов свистом по одному. Не забывайте про комбо и неспособность противников атаковать две цели одновременно. В то время как один из ваших воинов будет автоматически защищаться, другой может спокойно уложить атакующего кулаком – кулачная атака вырубает любого, даже самого сильного оппонента.

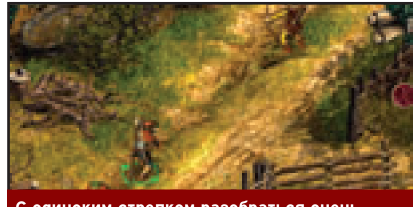
Тайм-аут

Возвращаясь в Шервуд, не забудьте распределить новобранцев. Поначалу всех кидайте на обучение боевым искусствам, особенно рукопашной. Стрел и лечебных трав можно будет набраться на уровне. Возвращаясь в лес, не забывайте менять состав на более продвинутый, оставляя раненых лечиться, а зеленых – набираться опыта.

Вроде все. Надеюсь, эти советы помогут вам освоиться как в Шервудском лесу, так и в Ноттингеме. Пусть стрелы ваши всегда будут остры, руки сильны, глаза точны, сердце горячо, голова холодна, а кошелек полон! И да прибудет с вами Великая Сила!


Схемы «быстрого действия» идеально подходят для многочисленного и утомительного переноса трупов.


Перед активацией сетки-ловушки обязательно сохранитесь – с первого раза подгадать прохождение солдата по заветному месту практически нереально.


С одиноким стрелком разобраться очень просто. Защищайтесь щитом до тех пор, пока у атакующего не кончатся стрелы. После этого он становится очень уязвимым.

Коды

Две странички для ленивых. Анатолий Норенко

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Распродажа:
Найдите в директории игры в папке /cars файл cars.ini и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Отыщите параметры price= и nfsprice= и измените их значения на 10. Теперь любая машина в игре будет стоит всего $10.
Жажда скорости:
Найдите в директории игры в папке /cars файл cars.ini и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Отыщите параметр mass= и измените его значение на 100. Машины станут ездить гораздо быстрее.
Dodge Viper GTS:
Наберите в игре 2 миллиона очков, и вы получите NFS-модель Dodge Viper GTS.
Lamborghini Murcielago:
Наберите в игре 3 миллиона очков, и вы получите NFS-модель Lamborghini Murcielago.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Вводите коды на экране кампании:
.mefoundsomeau. – все провинции получают золото
.mefoundsomeag. – все провинции получают серебро
.mefoundsomecu. – все провинции получают медь
.viagra. – все провинции получают железо
.matteosartori. – открыть всю карту
.worksundays. – ускоренное строительство
.badgerbunny. – получить доступ ко всем юнитам и строениям
.conan. – играть за повстанцев

Режим отладки:
Запустите игру с параметром -ian. Для этого в свойствах ярлыка к исполняемому файлу игры в поле «Объект» вы можете добавить -ian. У вас должно получиться что-то вроде
««путь к директории игры»medieval_tw.exe» -ian
После этого запустите игру со своего ярлыка и используйте приведенные ниже клавиши для активации соответствующих читов:
[A] – передать управление компьютеру
[G] – режим Бога, показать все юниты и регионы

RIM: BATTLE PLANETS

Во время игры нажмите клавишу [Enter], а затем вводите коды:
show me more – выиграть сценарий
ohne moos nix los – получить дополнительное количество денег
be my little baby – переманить вражеского юнита на свою сторону
i am a cleric – вылечить выбранного юнита
you are smart – действие кода неизвестно

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: THE GATHERING STORM

Во время игры нажмите клавишу [Tab] и вводите коды:
nwcAres – победить в сражении
nwcAchilles – проиграть в сражении
nwcAmbrosia – получить 200,000 золотых и по 300 единиц всех видов ресурсов
nwcRagnarok – проиграть сценарий
nwcValhalla – выиграть сценарий
nwcSacrificeToTheGods – максимальный уровень удачи
nwcPan – максимальный уровень морали
nwcHermes – получить возможность неограниченного передвижения
nwcGoSolo – демонстрационный режим
nwcAthena – герой получает необходимое умение
nwcThoth – у героя повышается уровень
nwcIsis – герой выучивает необходимое заклинание
nwcPrometheus – открыть всю карту
nwcCityOfTroy – построить все здания
nwcImAGod – доступ к читерскому меню
nwcMerlin – получить в отряд 5 магов
nwcCronus -- получить в отряд 5 титанов
nwcBlahBlah – получить в отряд 5 вампиров
nwcHades – получить в отряд 5 дьяволов
nwcUnderTheBridge – получить в отряд 5 троллей
nwcTristram – получить в отряд 5 крестоносцев
nwcLancelot – получить в отряд 5 чемпионов
nwcStMichael – получить в отряд 5 ангелов
nwcSevenLittleGuys – получить в отряд 5 гномов
nwcKingMinos – получить в отряд 5 минотавров
nwcXanthus – получить в отряд 5 лошадей
nwcFafnir – получить в отряд 5 черных драконов
nwcDoYouSmellBrownies – получить в отряд 5 спрайтов
nwcFenrir – получить в отряд 5 волков
nwcFixMyShoes – получить в отряд 5 эльфов
nwcTheLast – получить в отряд 5 единорогов
nwcRa – получить в отряд 5 фениксов
nwcValkyries – получить в отряд 5 орков-магов
nwcGrendel – получить в отряд 5 бегемотов
nwcPoseidon – получить в отряд 5 морских чудовищ

AGE OF MYTHOLOGY

Во время игры нажмите клавишу [Enter], а затем введите нужный код, соблюдая строчные и заглавные буквы:
JUNK FOOD NIGHT – получить 1000 ед. еды
ATM OF EREBUS – получить 1000 ед. золота
TROJAN HORSE FOR SALE – получить 1000 ед. древесины
THRILL OF VICTORY – выиграть сценарий
L33T SUPA H4X0R – ускоренное производство
LAY OF THE LAND – открыть всю карту
UNCERTAINTY AND DOUBT – скрыть карту
SET ASCENDANT – показать всех животных на карте
CHANNEL SURFING – юниты могут передвигаться по воде
WRATH OF THE GODS – устроить различные стихийные бедствия
IN DARKEST NIGHT – ночное время суток
CONSIDER THE INTERNET – замедлить всех юнитов
GOATUNHEIM – превратить всех противников в козлов
Коды, действие которых неизвестно:
ENGINEERED GRAIN; MR. MONDAY; LETS GO! NOW!

GLOBAL OPERATIONS

Отыщите в директории игры crave\globaloperations\globalops\attributes\ файл с названием singleplayer и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. В нем прописаны имена всех ботов, причем цифра «0» говорит о том, что персонаж на вашей стороне, а «единичка» означает то, что он является вашим противником. Вы можете изменить эти значения на свое усмотрение и, таким образом, облегчить себе прохождение одиночной игры.

NEVERWINTER NIGHTS

Опыт приходит со временем:
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда) и введите DebugMode 1, соблюдая строчные и заглавные буквы. Таким образом, вы активируете режим читов. Вызовите консоль и введите GiveXP. Уровень вашего героя станет постепенно повышаться, пока не достигнет максимума.
Первый удар решает все:
Активируйте режим читов, после чего наведите курсор на объект и нажмите клавишу [Y], удерживая левую кнопку мышки.
Мгновенное перемещение:
Активируйте режим читов, после чего установите курсор в желаемую точку и нажмите [Keypad Plus], удерживая левую кнопку мышки.
Особо кровавый режим:
Отыщите в директории игры файл nwnplayer.ini, откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad, и измените в разделе [Game Options] строки Memory Level=1 на Memory Level=2 и Memory Access=1 на Memory Access=2.



PROJECT NOMADS

Маленькие хитрости:
Найдите в директории игры в папке \project nomads\run\save файл slot#.n со своей сохраненный игрой и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Отыщите строку «.setmaxartefacts» и измените ее значение на «.setmaxartefacts 6».

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Получить доступ ко всем уровням:
Отыщите в директории игры в папке \ea games\nightfire\bond файл config.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Добавьте строку sv_iamdone 1 либо измените значение "0" на "1", если таковая уже имеется.
Маленькие хитрости:
Отыщите в директории игры в папке \ea games\nightfire\bond файл autoexec.cfg и откройте его в любом текстовом редакторе, например, в Notepad. Добавьте строки
sv_cheats 1
console 1
и сохраните внесенные изменения.
Начните новую игру и нажмите [~] (тильда), чтобы вызвать консоль.
После этого вводите коды:
impulse 101 – получить все оружие, гэджеты, амуницию
god – режим Бога
fly – получить способность летать
noclip – режим прохождения сквозь стены
notarget – враги вас не видят

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

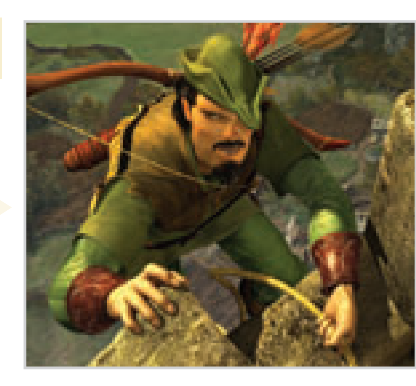
Создайте ярлык к исполняемому файлу moh_spearhead.exe и в его свойствах в поле «Объект» добавьте параметры +set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 0. Сохраните внесенные изменения и запустите с этого ярлыка игру.
Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
fullheal – восполнить здоровье
dog – режим Бога
toggle cg_3rd_person – включить вид от третьего лица
wuss – получить все оружие и полный боезапас
noclip – получить возможность проходить сквозь стены
notarget – враги вас не видят
listinventory – посмотреть список предметов в инвентаре
coord – отобразить текущие координаты
tele ‹x y z› – телепортироваться в точку с координатами x, y, z
map ‹название› – загрузить нужный уровень
maplist – посмотреть список всех уровней
health ‹число› – установить # ед. жизней
kill – самоубийство
seta g_m2l1 "1" – получить доступ ко второй миссии
seta g_m3l1 "1" – получить доступ к третьей миссии
seta g_m4l1 "1" – получить доступ к четвертой миссии
seta g_m5l1 "1" – получить доступ к пятой миссии
seta g_m6l1 "1" – получить доступ к шестой миссии
giveweapon weapons/"‹название›".tik – получить указанное оружие
Список оружия: colt45; m2frag_grenade; p38; steilhandgranate; m1_garand; kar98; shotgun; bazooka; panzerschreck; bar; mp44; thompsonsmg; mp40; springfield; kar98sniper

THE SIMS: UNLEASHED

Во время игры нажмите одновременно клавиши [Ctrl] + [Shift] + [C], и тогда в верхнем левом углу появится окошко, в котором и следует вводить коды.
Примечание: введите [!] (восклицательный знак), чтобы повторить предыдущий код, и поставьте [;] (точку с запятой) между кодами, чтобы получить одновременный эффект сразу от нескольких читов.
map_edit on – включить редактор карты
map_edit off – отключить редактор карты
rosebud – получить 1000 симолинов
sim_speed ‹-1000-1000› – установить скорость игры
hist_add – изменить историю данной семьи
edit_char – режим создания персонажа
music – вкл./откл. музыку
sound – вкл./откл. звук
cht ‹имя файла› – создать файл *.cht со списком читов
quit – выйти из игры
visitor_control – контроль за посетителями
cam_mode – переключить режим камеры
crash – подвесить игру

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

Во время игры нажмите клавишу [F11], чтобы вызвать консоль, после чего вводите коды:
GOODLUCK – получить дополнительные жизни
CASH – получить дополнительную наличность
IMMUNITY – персонаж становиться неуязвимым
WINNER – выиграть миссию
UNBLIP – отобразить местоположение всех персонажей на карте
PAM – противники в ближнем бою ведут себя глупо
TIMELESS – остановить время



TOTAL IMMERSION RACING

Введите в качестве своего имени:
Road Sweeps – получить доступ ко всем трассам
Loaded – получить доступ ко всем машинам
Feather – нарушенная гравитация
No Dogs – скрыть дисплей (HUD)
Walk It – замедлить компьютерных соперников
Poke – режим slow motion

PRISONER OF WAR

В специальном меню введите нижеприведенные коды для активации читов:
Fatty – неуязвимость
Boston – вид от первого лица
Foxy – вид сверху
ger1eng5 – получить доступ ко всем уровням
defaultm – закрыть доступ ко всем уровням
Togsavecan – включить возможность сохраняться во время игры
coretimes – сообщения об основных происходящих событиях
Dino – неограниченное количество гранат
Muffin – изменить размер охранников
Quincy – изменить уровень внимания охранников
Dt – посмотреть дату создания игры
Коды, действие которых неизвестно:
Showtime; Joe; Kaz; Jasmine

IRON STORM

Во время игры нажмите клавишу [Esc], а затем введите один из нижеследующих кодов:
blindax – восполнить боезапас
supplies – получить дополнительные припасы
latounga – восполнить здоровье

Сделай сам: Видео – в компьютер

Что делать, если родители купили компьютер исключительно ради благородных целей повышения образовательного уровня, а теперь им кажется, что он применяется только для развлечений? Сергей Никитин

Давай-ка попробуем подлизаться к предкам и, например, отсканируем все семейные фотографии. Нет, это слишком примитивно, нудно и долго. Лучше попробуем ввести в компьютер видеосъемки семейных праздников. Пусть родители порадуются, глядя на гениальный монтаж из свадьбы и трех дней рождения.



ПРАВИЛО №1

ЕСЛИ ТЫ, ЧИТАТЕЛЬ, РЕШИЛСЯ НА ЭТО УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ДЕЛО, ТЕБЕ ПОНАДОБИТСЯ СПЕЦИАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ. Во-первых, возьми достаточно мощный компьютер – с частотой процессора хотя бы 500 МГц и 256 Мбайт оперативной памяти. Важно иметь емкий жесткий диск: видео, особенно несжатое, занимает много места. Так что 20 Гбайт – необходимый минимум. Из-за больших объемов видеофайлов лучше иметь компьютер с файловой системой NTFS, которая используется в Windows NT, 2000 и XP. Дело в том, что файловая система FAT32, применяемая в Windows 9x, ограничивает размер файла величиной 4 Гбайт, не позволяя записывать продолжительные видеофрагменты в несжатом виде. Да и работает Windows 2000 и XP гораздо стабильнее.





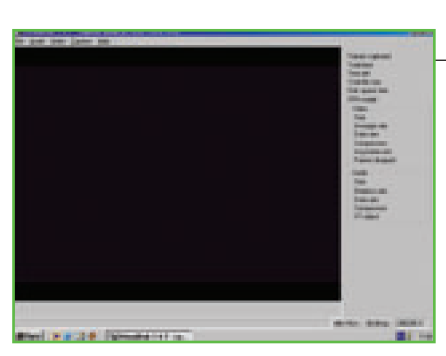
ПРАВИЛО №2

САМОЕ ГЛАВНОЕ – ВИДЕОПЛАТА. Именно через нее видео перетечет с кассеты на жесткий диск. Для этого она должна иметь гнездо Video In. Вариант ввода видео в компьютер через специальную плату мы оставим фанатам профессионального компьютерного видеомонтажа. Записывать мы будем с кассетного видеомагнитофона – это наиболее простое и доступное решение.

ПРАВИЛО №3

В КОМПЬЮТЕРЕ ДОЛЖНА БЫТЬ ЗВУКОВАЯ ПОДСИСТЕМА. Через вход Video In графической платы передается только изображение, аудиопоток потечет через звуковой вход Line In.

Мы использовали компьютер следующей конфигурации: системная плата ABIT KD7, процессор AMD Athlon XP 2200+, 256 Мбайт оперативной памяти DDR SDRAM, видеоакселератор MicroStar GeForce4 Ti4200 со 128-Мбайт памятью (имеет совмещенное гнездо TV-Out\DVI и два гнезда VGA), жесткий диск Seagate Barracuda ATA IV емкостью 20 Гб с частотой вращения шпинделя 7200 об/мин, звуковая микросхема, встроенная в системную плату. Для пробы мы ограничились операционной системой Windows 98SE.



ПРАВИЛО №4

ОСВАИВАТЬ НОВОЕ ДЕЛО лучше с чего-нибудь простенького, поэтому мы рекомендуем программу видеоввода VirtualDub (www.virtualdub.org/index). Это небольшая и совершенно бесплатная программа проста в освоении и обладает широким набором функций. Хотя с упомянутой видеоплатой поставляется полупрофессиональный пакет WinProducer, начать лучше с VirtualDub.

Еще вам понадобится несколько кодеков. Что это такое и для чего они нужны? Это небольшие утилиты, по действию напоминающие архиваторы. Только сжимают они не файлы, а видеопоток. И если пара часов несжатого видео занимает около 12 Гбайт, то при использовании кодека DivX этот объем сокращается до 1,5 Гбайт. А качество остается практически тем же. Мы пользовались кодеком DivX Pro 5.0.2 (www.divx.com). Вообще-то кодеков очень много, так что никто вам не мешает экспериментировать с ними. Оптимальный кодек для аудио – Mp3.

Разобравшись с необходимым оборудованием и программным обеспечением, приступим к его подключению, настройке и собственно записи видео.



ШАГ №1

ПОДКЛЮЧИТЕ КАБЕЛИ К ВИДЕОМАГНИТОФОНУ.

Вставьте разъемы звукового и видеокабелей в соответствующие разъемы видеомагнитофона (при необходимости загляните в инструкцию к нему).



ШАГ №2

ПОДСОЕДИНИТЕ КАБЕЛИ К КОМПЬЮТЕРУ. Вставьте аудиокабель в гнездо Line In звуковой платы. Соедините видеокабели с соответствующими гнездами кабеля-разветвителя от графической платы (на видеомагнитофоне и разветвителе входы и выходы промаркированы; соединять нужно соответствующие гнезда, т.е. кабель из входа Video In магнитофона в гнездо Video In разветвителя). Вставьте кабель-разветвитель в соответствующее гнездо на видеоплате.

ШАГ №3

УСТАНОВИТЕ WDM-ДРАЙВЕР. Он необходим для того чтобы операционная система нашла порт Video In. Драйвер находится на диске MSI Multimedia, который поставляется с видеоплатой. Вставьте диск в накопитель и после его запуска щелкните на надписи nVidia Capture Driver. Далее следуйте инструкциям программы-установщика.



ШАГ №4

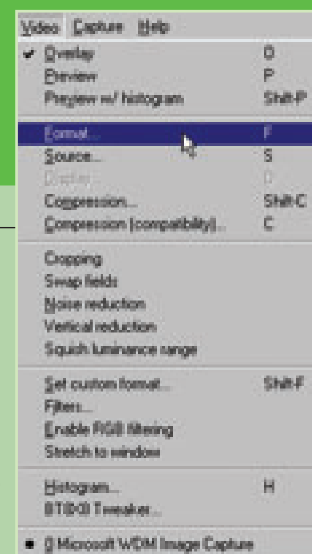
УСТАНОВИТЕ КОДЕКИ. Установите необходимые кодеки, пользуясь инструкциями программ-установщиков.

ШАГ №5

НАСТРОЙТЕ ПРОГРАММУ VIRTUALDUB. Запустив VirtualDub, в меню File выберите пункт Capture AVI. В верхней строке окна программы находятся еще пять меню. Нам интересны в основном пункты Video и Capture.

ШАГ №6

НАСТРОЙТЕ МЕНЮ CAPTURE. В пункте Capture выбираем Settings. Нужно установить галочки напротив строк Capture audio и Lock video stream to audio (это означает привязку видеопотока к звуку, т. е. вы услышите, например, хлопок двери тогда же, когда и увидите, а не при следующем кадре). Далее в том же меню выбираем Preferences. Здесь мы указываем, каким драйвером будет пользоваться программа. В нашем случае это Microsoft WDM Image Capture.



ШАГ №7

НАСТРОЙТЕ МЕНЮ VIDEO. Теперь переходим к меню Video. Выбираем пункт Format, где нужно задать разрешение. С разрешением вроде бы все понятно – чем больше, тем лучше. Но не тут-то было, не все так просто. Во-первых, с выбором большего разрешения увеличивается и размер получаемого файла, причем весьма существенно. Во-вторых, если вводить видео в компьютер с максимальным разрешением (в нашем случае это 720x480), то на не очень мощных машинах будет наблюдаться неприятный эффект с глубоко научным названием «тормоза» – как при записи, так и при просмотре. В-третьих, разница между 720x480 и 352x288 (рекомендуемое нами и стандартное для телевизоров разрешение, кстати, именно в нем записано большинство фильмов на CD) не очень заметна. Но выбор за вами. Кстати, при использовании VirtualDub в системе Windows NT/2000/XP разрешение 352?288 будет максимальным. Для Windows 9x этого ограничения нет. Вот такие технологические различия.

Следующий пункт – Source. Зададим Composite. Использование режимов Cropping (обрезание) и Compression (сжатие) зависит от ваших потребностей и производительности компьютера. Если в пункте Cropping указать Enable, то программа будет (в процессе записи, т. е. в реальном времени!) обрезать неровные края. Щелкнув на подпункте Set bounds, вы сами сможете задать размер обрезаемых краев. Меню Compression непосредственно связано с видеокодеками. Здесь вы выбираете, каким из них сжимать видео (в нашем случае это DivX Pro 5.0.2).

В ЩАДЯЩЕМ РЕЖИМЕ...

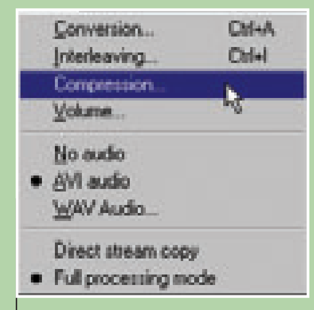
Сжатие видео происходит в реальном времени, и не каждая машина справится с такой нагрузкой. Имея слабую машину, вы можете поступить следующим образом. Запишите видео, использовав кодек Motion JPEG, а уже потом сожмите получившийся файл (по умолчанию VirtualDub записывает введенное видео в файл C:\Capture.avi, его имя задается в меню File, пункт Set Capture File) нужным кодеком (например, тем же DivX, чтобы файл существенно уменьшился в размере, не потеряв в качестве). Сделать это можно в том же VirtualDub, см. **шаг №10.**

ШАГ №8

НАСТРОЙТЕ МЕНЮ AUDIO. Переходим к меню Audio, в котором выбираем пункт Compression. Сжатие звука в реальном времени отнимает меньше ресурсов, чем сжатие видео, но делать это не нужно, так как при этом звук может быть рассинхронизирован с видео. Звук мы сожмем потом, а сейчас выберем режим PCM. В правом нижнем углу программы нужно задать качество звука (выбираем максимальное – 44,1 кГц, 16 бит, режим stereo) и количество кадров в секунду (25 или 30 в колонке Integral).

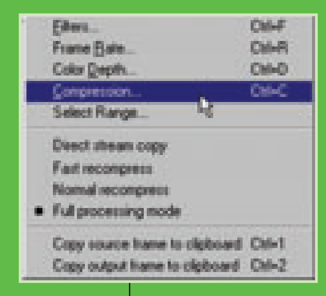


Самое сложное позади. Вставляем кассету в видеомагнитофон, нажимаем кнопку Play и, увидев на экране начавшийся фильм, жмем F6 – в VirtualDub это «горячая клавиша», после нажатия которой начинается ввод видео в компьютер.



ШАГ №9

ЗАКОДИРУЙТЕ ЗВУК. Теперь, когда мы получили видеофайл, нужно закончить со звуком. В меню File выбираем надпись Exit capture mode. Открываем получившийся файл. Наша цель сжать звук, в результате чего размер файла сократится. Для этого в меню Audio задаем режим Full processing mode и выбираем пункт Compression. В качестве кодека указываем MPEG Layer-3. В меню Video отмечаем галочкой Direct stream copy. Сохраняем файл – меню File, пункт Save as AVI.



ШАГ №10

ЗАНОВО СОЖМИТЕ ФАЙЛ. Если вы вводили файл с использованием кодека Motion JPEG и вас не удовлетворяет его размер (еще бы!), то нужно заново сжать его с помощью кодека DivX. Для этого в меню Video задайте режим Full processing mode и выберите меню Compression, где в качестве кодека отметьте DivX Pro 5.0.2 Codec. Сохраните файл так же, как в процедуре сжатия звука. Она тоже понадобится, но при слабой машине ее нужно запускать отдельно. Полученный файл можно редактировать. Пакет VirtualDub позволяет делать некоторые операции видеомонтажа, но если вы хотите заняться записью и редактированием видео всерьез, лучше используйте программу Pinnacle Studio 8. Это инструмент для профессиональных видеоредакторов (кстати, в нем тоже можно записывать видео). Но начать все же лучше с VirtualDub.

НАДЕЕМСЯ, ЧТО НАШИ РЕКОМЕНДАЦИИ ПОМОГУТ ТЕБЕ, ЧИТАТЕЛЬ, УСПЕШНО ЗАТАЩИТЬ ВИДЕОЗАПИСИ В КОМПЬЮТЕР. УДАЧИ!

Первый взгляд:

Nikon – шпионам и пижонам

Этот цифровой фотоаппарат займет тебя надолго. Иван Рогожкин

Можешь ли ты, как разведчик, бросить беглый взгляд на комнату и в подробностях перечислить все, что в ней находится? Тебе не лень перерисовывать с классной доски нудные формулы и графики? Чем ты украшаешь свою страничку в Интернете?

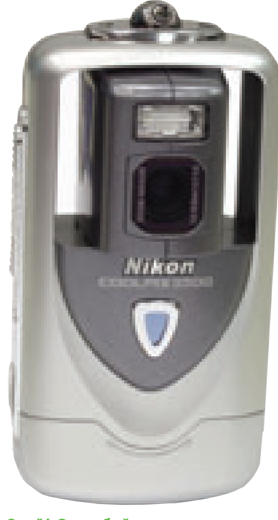
Цифровая фотокамера *Nikon CoolPix 3500*, испытанная в лаборатории *CGW/RE*, оказалась на редкость полезной штуковиной. Ты поймешь это, если захочешь послать по электронной почте свою фотографию девушке, с которой только что познакомился в чате.

Глядя на легкий и элегантный светло-серебристый фотоаппарат *CoolPix 3500*, трудно поверить, что он имеет все те многочисленные функции, что перечислены в 100-страничном руководстве. Я даже не надеюсь все их упомянуть в этой статье, не то что подробно описать.

Блок объектива вращается, и его можно направить точно вперед, наклонно вперед-вверх, вперед-вниз или назад, чтобы снять себя с расстояния вытянутой руки. Вспышка, к сожалению, расположена рядом с объективом, причем не совсем удачно -- с непривычки постоянно закрываешь ее пальцем. Вокруг ЖК-экрана, яркость которого, кстати, регулируется, есть шесть кнопок и мини-джойстик для управления режимами съемки.

CoolPix 3500 выглядит как игрушка, но работает почти как профессиональная фотокамера. В ней используется трехмегапиксельная матрица, которая позволяет делать снимки с разрешением 2048x1536, 1600x1200, 1024x768, 1280x960 и 640x480 точек. Если снимать при максимальном разрешении, то картинку можно будет с хорошим качеством печатать на листе размером до A4. Объектив Zoom-Nikkor с трехкратным оптическим трансфокатором имеет фокусное расстояние F=5,6-16,8 мм и светосилу f/2,7-f/4,8. В камеру встроен миниатюрный цветной ЖК-экран, служащий как видоискатель и дисплей для настройки режимов и просмотра снимков. Система автоматической фокусировки работает в диапазоне от 30 см до бесконечности, а при макросъемке – от 4 см до бесконечности.

COOLPIX 3500



Стой! За тобой следит всевидящее око фотокамеры *CoolPix 3500*.

Фотографии записываются на прилагаемую карточку памяти CompactFlash емкостью 16 Мбайт (ты всегда сможешь приобрести карточку большего объема). В зависимости от режима сжатия и разрешения на нее помещается от 1 до 229 снимков. Питается аппарат от фирменного ионно-литиевого аккумулятора (его хватает на 80 минут непрерывной работы в довольно напряженном режиме), который можно перезаряжать с помощью прилагаемого зарядного устройства. К компьютеру камера подключается через интерфейс USB. Для работы со снимками прилагаются программы Nikon Capture 3 и Nikon View 5. Примечательно, что камеру можно подключать не только к PC, но и к Macintosh.



Кнопки управления удобно расположены вокруг индикатора-видоискателя.

Вспышка имеет режим уменьшения эффекта «красных глаз» – она подмигивает, заставляя человека сузить зрачки. А вот на собак этот режим действует совсем неожиданным образом – они пугаются и убегают. Кстати, знаешь ли ты, любитель животных, что у кошек от вспышки возникает эффект зеленых глаз, а у собак -- синих? Ага, понял, чем украсить рабочий стол Windows? Помимо фотографий, *CoolPix 3500* позволяет снимать видеоряд с разрешением 320x240 и скоростью 15 кадров в секунду (к сожалению, без звука), который записывается в формате QuickTime.

Предусмотрен режим автоспуска с интервалом 10 с и всевозможные режимы отработки экспозиции, рассчитанные на разные сюжеты: портрет, вечеринка, ночной портрет, снег, пляж, закат и т. д. Удобно, что в режиме просмотра снятых кадров можно увеличить фрагмент, чтобы получше рассмотреть детали.

Еще камера *CoolPix 3500* пленила нас чрезвычайной легкостью (с аккумулятором и карточкой памяти – не более 200 г), быстрой готовностью к работе, а также возможностью автоматически увеличивать резкость изображений.

Каковы же ее недостатки? Отмечу относительно небольшие светосилу объектива и чувствительность ПЗС-матрицы. Для съемки на улице при хорошем освещении аппарат чрезвычайно удобен, но в помещении время выдержки увеличивается, и приходится держать камеру твердой рукой, чтобы не смазать кадр.

Если подытожить, то *Nikon CoolPix 3500* – штука чрезвычайно интересная и удобная. Если ты привык ни о чем не думать, пользуясь обычной пленочной «мыльницей», *CoolPix 3500* тебя озадачит обилием всевозможных режимов и настроек. Но когда ты их освоишь, получишь отличного помощника в развлечении и работе.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: **Nikon** URL: **www.nikon.ru**
ЦЕНА: **$450**

ВЕРДИКТ 

Обзор: Процессоры для игр

Отличаешь ли ты, геймер, центральный процессор (ЦП) от графического процессора (ГП)? Если да, тогда давай двинемся дальше по тернистому пути обучения, разберемся в типах центральных процессоров.

Иван Рогожкин

Процессор – это двигатель компьютера. Подобно мотору самолета, он может работать в разных режимах: форсированном на взлете, нормальном при крейсерской скорости и холостом при планировании. Во время загрузки Windows ЦП выполняет преимущественно одни операции, при проигрывании вступительного ролика к игре – другие, и в процессе самой игры – третьи. Если ты, скажем, выберешь процессор, который оптимизирован для обработки целочисленных чисел, система будет быстрее загружаться, если выберешь процессор с мощным блоком арифметики с плавающей запятой, машина будет быстрее выводить сложные трехмерные сцены и лучше показывать видео, хотя в последнем случае имеют значение параметры не только ЦП, но и графического акселератора.

При выборе процессора нужно учитывать как скоростные параметры, так и совместимость с другими комплектующими. Знаешь ли ты, эрудированный читатель, любознательный и пытливый, что сверхзвуковые пассажирские самолеты Ту-144 не оправдали себя не столько из-за пониженной надежности, сколько из-за необходимости содержать дорогую инфраструктуру для обслуживания на аэродромах? Для Ту-144 требовался более грамотный технический персонал, более дорогие запчасти, сложное и точное диагностическое оборудование, чистые условия для контроля и ремонта.

Что-то я отвлекся... Давай-ка вернемся к проблеме совместимости. Например, процессоры семейства *Pentium III* рассчитаны на работу с недорогой памятью SDRAM типа PC100 или PC133 (тактовая частота шины соответственно 100 или 133 МГц), а процессоры *Pentium 4* и *Athlon* рассчитаны на работу с более дорогой памятью DDR SDRAM типа DDR266 или DDR333. Конечно, существуют и до сих пор выпускаются чипсеты (наборы микросхем для обслуживания микропроцессора, см. *«Словарик»*), которые позволяют использовать Pentium 4 или Athlon вместе с памятью SDRAM, но с ними эти ЦП работают не на полную мощность, поскольку медленная память не успевает подавать свежие данные и команды.

Как ты, наверное, уже знаешь, внутренняя тактовая частота процессора (частота ядра) не равна внешней частоте, т. е. частоте шины. В микросхеме имеется умножитель частоты, обычно с фиксированным коэффициентом умножения. Положим, процессор *Athlon* на 1,4 ГГц работает с частотой шины 100 МГц. Это значит, что внутренний коэффициент умножения равен 14. Однако в документации и рекламных проспектах часто упоминается эффективная частота шины, которая может быть в два или четыре раза выше обычной частоты.

Еще один параметр, на который следует обращать внимание, – это размер кэш-памяти, измеряемый в килобайтах. Кэш-память для процессора – это все равно что карманы с отвертками, плоскогубцами и гаечными ключами для ремонтника. Когда все инструменты под рукой, работа идет быстрее. Кэш-память первого уровня можно сравнить с самыми удобными боковыми карманами, второго уровня – с менее удобными нагрудными. Чем больше кэш-памяти, тем лучше.

Специалисты также обращают внимание на технологические нормы, используемые при производстве процессора. Чем они меньше, тем меньше энергии потребляет микросхема, слабее нагревается и тем лучше (по крайней мере, теоретически) возможности ее «разгона».

История развития микропроцессоров для домашних компьютеров – это во многом история конкуренции между корпорациями Intel и AMD. Стремясь оторваться от конкурентов на крутом вираже, корпорация Intel в 1997 г. выпустила ЦП *Pentium MMX* с расширенным набором команд. Дополнительные MMX-команды предназначались для ускоренной обработки мультимедиа-информации, т. е. звука, графики и видео. С тех пор началась гонка за расширениями – AMD выпустила свой вариант мультимедиа-расширения 3DNow!, а впоследствии лицензировала интеловские наборы команд SSE и SSE2.

Мы не станем рассказывать о *Pentium II* и более старых процессорах, выпускавшихся свыше трех лет назад. Наша задача – обрисовать сегодняшнюю ситуацию. Мы также опустим сведения о слабо распространенных в нашей стране процессорах C3 фирмы VIA Technologies.

AMD Athlon и Athlon XP

Процессоры *Athlon* и *Athlon XP* производства корпорации AMD устанавливаются в 462-контактное гнездо Socket A и работают с частотой шины 100, 133 или 166 МГц (эф-

СЛОВАРИК

AGP (Accelerated Graphics Port) – порт и разъем для подключения платы графического акселератора. Характеризуется кратностью передачи данных (2x, 4x и 8x) и напряжением питания (3,3 или 1,5 В).

DDR SDRAM – синхронная динамическая память с удвоенной скоростью передачи данных (Double Data Rate).

Hyper-Threading – фирменная технология Intel, позволяющая в многозадачных операционных системах представить один физический процессор как два логических.

MMX (Multi-Media eXtensions) – расширение набора команд, предназначенное для ускоренной обработки звука, графики и видео. Введено в 1997 г. в Pentium MMX.

SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) – синхронная динамическая память. В настоящий момент быстро устаревает и заменяется памятью DDR SDRAM.

SSE (Streaming SIMD Extensions) – расширение набора команд, предназначенное для поточной обработки звука, графики и видео. Введено в Pentium III в 1999 г. Команды SSE2 появились в Pentium 4 в 2000 г.

Исполнительные блоки – модули внутри процессора (сумматоры, устройства для операций с плавающей запятой и т. g.), отвечающие за обработку разных операций.

Коэффициент умножения частоты – соотношение между частотой внутреннего ядра процессора и частотой внешней шины.

Кэш-память – сверхбыстрое запоминающее устройство внутри процессора, ускоряющее доступ к часто требующимся данным. Различают кэш-память первого уровня (L1, более быстрая) и второго уровня (L2, более емкая и слегка замедленная по сравнению с L1).

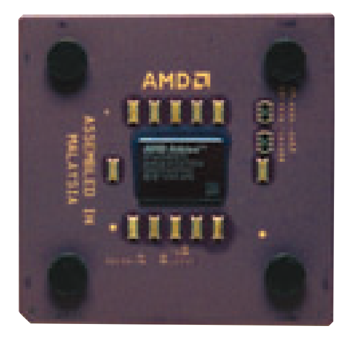
Тактовая частота процессора (частота ядра) – число циклов тактового генератора внутри процессора, отсчитываемых каждую секунду. Измеряется в мегагерцах (МГц) или гигагерцах (ГГц).

Тактовая частота шины – число циклов тактового сигнала (в секунду), синхронизирующего обмен данными между процессором и чипсетом.

Технологические нормы – минимальный размер элемента на кремниевом кристалле, определяются технологией производства. Изменяются в микрометрах (мкм).

Чипсет – набор микросхем, обеспечивающий взаимодействие процессора с другими устройствами, например, памятью, графическим акселератором, жестким диском, платами расширения, параллельным и последовательным портами, клавиатурой, мышью и т. g.

Эффективная частота шины – число порций данных, передаваемых по шине каждую секунду. Например, если тактовая частота шины для процессора Athlon равна 133 МГц, то эффективная – 266 МГц (каждый такт по шине передается две порции данных, т. е. шина Athlon работает в режиме DDR).



Процессор Athlon довольно сильно нагревается, но быстро работает.

фективная частота соответственно 200, 266 или 333 МГц).

Кристалл микросхемы, припаянный к подложке шариковыми выводами, смотрит тыльной стороной вверх. При установке радиатора на нее нужно нанести ровный слой теплопроводящей пасты (подробнее см. *CGW/RE, № 6/2002, с. 88*). Четыре подушечки в виде таблеток из черной пористой резины не дают перекосить радиатор. Тем не менее, будь аккуратен при сборке, чтобы случайно не сколоть край кристалла.

Процессор *Athlon*, выпускавшийся в 2001 г. и начале 2002 г., имеет частоту ядра от 650 МГц до 1,4 ГГц. В настоящее время корпорация AMD его уже не производит, предлагая взамен модель *Athlon XP* с усовершенствованным (более быстрым) ядром. В чем же это усовершенствование? Не скажу ни за что. В общем, за то же количество тактов *Athlon XP* выполняет больше операций, чем *Athlon*.

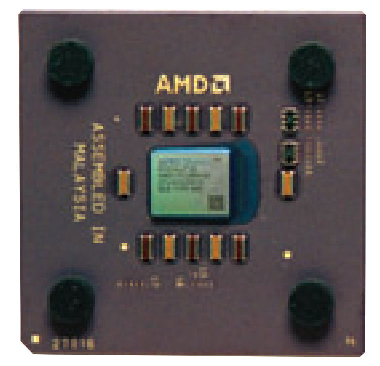
Модели *Athlon XP* маркируются не реальной внутренней частотой, а эффективной частотой (по отношению к *Athlon*), обозначаемой знаком плюс. Например, для модели *Athlon XP 1900+* реальная тактовая частота равна 1600 МГц (1,6 ГГц). Это значит, что *Athlon XP 1900+* будет работать с той же скоростью, что и исходный Athlon, «разогнанный» до частоты 1,9 ГГц. Самый быстрый вариант *Athlon XP 2800+*, объявленный на момент подготовки этой статьи, имеет частоту ядра 2250 МГц.

Для моделей *Athlon* с реальной частотой ядра 1600 МГц и выше нужен радиатор с медным основанием: медь имеет лучшую теплопроводность по сравнению с алюминием.

AMD Duron

Duron – это упрощенный вариант процессора *Athlon*, предназначаемый для недорогих компьютеров. Инженеры корпорации AMD сократили вчетверо объем кэш-памяти второго уровня и ограничили частоту шины величиной 100 МГц (эффективная частота 200 МГц). Процессоры Duron устанавливаются в то же 462-контактное гнездо Socket A, что и *Athlon/Athlon XP*. В отличие от ЦП *Celeron* корпорации Intel, процессоры *Duron* не так легко «разгоняются», однако они часто лидируют по соотношению цены и скорости работы в играх.

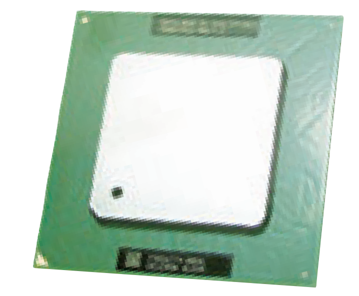
Кто-то ездит по дорогам на быстром спортивном автомобиле с мощным двигателем, а кому-то достаточно обычной городской малолитражки. *Duron* – отличный выбор для экономных геймеров, тем более что его всегда можно заменить на более быстрый *Athlon* или *Athlon XP*. Учтите, что AMD клянется в верности геймерам и обещает продолжать разрабатывать и выпускать новые процессоры для гнезда Socket A аж до 2004 года!



Duron – это Athlon для экономных покупателей.

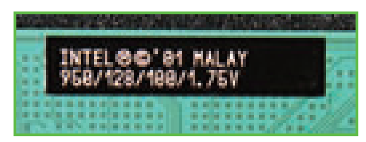
Intel Celeron

Celeron – это дешевый (и более медленный вариант) процессора *Pentium* с сокращенным объемом кэш-памяти второго уровня и невысоким значением тактовой частоты шины. Геймеры ценят процессоры *Celeron* корпорации Intel за их относительно небольшую цену и хорошую «разгоняемость», т. е. способность устойчиво работать при завышенных тактовых частотах.



Celeron с ядром Tualatin – удачный вариант для самых дешевых компьютеров.

Опытные компьютерщики различают процессоры *Celeron*, созданные на основе *Pentium III* и *Pentium 4*. Не путай их и ты, знающий геймер. Эти процессоры разнятся не только тактовой частотой ядра, но и видом корпуса, типом гнезда, а также частотой шины. Но самое главное отличие – внутренняя архитектура. Если архитектуре *Pentium III* уже исполнилось семь лет, то *Pentium 4* – двухлетний скакун, который еще покажет, на что он способен.



Учись читать параметры: тактовая частота ядра 950 МГц; объем кэш-памяти 128 Кбайт; частота шины 100 МГц; напряжение питания ядра 1,75 В.

Процессоры *Celeron* с ядром Coppermine, как и все описанные в этой статье процессоры AMD, имеют открытый кремниевый кристалл, который прижимается к радиатору своей тыльной стороной. ЦП *Celeron* с ядром Tualatin снабжены медной крышкой – распределителем тепла – она защищает кристалл от случайных сколов и выравнивает температуру его поверхности.

Итак, какой *Celeron* выбрать? Проблем с выбором процессора не будет, пожалуй, только у того, кто непременно хочет иметь самый мощный компьютер из всех доступных. Если же ты будешь колебаться между разными моделями *Celeron*, учти следующее. Процессоры *Celeron* с частотой до 1400 МГц, устанавливаемые в гнездо Socket 370, позволяют существенно сэкономить, поскольку работают с недорогой подуставшей памятью SDRAM. На момент написания этой статьи модуль SDRAM стоил вдвое дешевле аналогичного по емкости модуля DDR SDRAM. Однако это достоинство может вскоре обратиться в недостаток: выпуск памяти SDRAM сворачивается, и когда закончатся складские запасы, она может резко подорожать.

Учти, геймер: системные платы с гнездом Socket 370 стоят дешевле, чем платы с гнездом Socket 478, и не требуют мощного дорогого блока питания. Кроме того, радиаторы для Socket 370 обойдутся дешевле, чем для Socket 478.

Какие же недостатки у процессоров Celeron для гнезда Socket 370? Во-первых, более низкая скорость. Во-вторых, корпорация Intel их более не совершенствует, как и *Pentium III*, поэтому новых резервов по модернизации игровой системы путем банальной замены процессора у тебя не будет.

Таблица №1

ПРОЦЕССОР	Pentium III		Celeron		Pentium 4		Celeron		Athlon XP		Duron	
Ядро	Coppermine	Tualatin	Coppermine	Tualatin	Willamette	Northwood	Willamette	Northwood	Palomino	Thoroughbred	Thunderbird	Morgan
Гнездо	Socket 370	Socket 370	Socket 370	Socket 370	Socket 423 или Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket 478	Socket A	Socket A	Socket A	Socket A
Частота ядра, МГц	500-1133	1133-1200	533-1100	1000-1400	1300-2000	1600-3066	1700-1800	2000-2200	1333-1733	1667-2250	600-950	1000-1300
Технология, мкм	0,18	0,13	0,18	0,13	0,18	0,13	0,18	0,13	0,18	0,13	0,18	0,18
Кэш-память L1, Кбайт	32	32	32	32	20	20	20	20	128	128	128	128
Кэш-память L2, Кбайт	256	256	128	256	256	512	128	128	256	256	64	64
Частота системной шины (эффективная), МГц	100, 133	133	66, 100	100	100 (400)	100 (400), 133 (533)	100 (400)	100 (400)	133 (266)	133 (266), 166 (333)	100 (200)	100 (200)

ЦП Celeron с частотой 1,7 ГГц и более высокой основаны на ядре *Pentium 4.* Если ты думаешь о будущем, прозорливый геймер, знай: корпорация Intel продолжает наращивать их производительность. Так, незадолго до сдачи этого номера в печать Intel объявила о выпуске микросхемы *Celeron* с частотой 2,2 ГГц.

Intel Pentium III

Процессор *Pentium III* первоначально выпускался в виде картриджа, который вставлялся в гнездо Slot 1. На картридже размещались отдельные микросхемы процессора и кэш-памяти второго уровня. Усовершенствовав полупроводниковую технологию, фирма Intel сумела уместить все перечисленные элементы на один кристалл, после чего ради экономии перевела процессор в миниатюрный корпус, устанавливаемый в



Подустаревший процессор Pentium III все еще пригоден для большинства игр.



Внимание: серверный процессор Pentium III-S, оснащенный 512-Кбайт кэш-памятью второго уровня, будет работать далеко не во всех системных платах.

гнездо Socket 370. Производители к тому моменту успели выпустить множество системных плат с гнездом Slot 1, поэтому рынок наводнили переходники с Slot 1 на Socket 370.

В середине 2001 г. корпорация Intel перешла с 0,18-микронного на 0,13-микронный производственный процесс, в результате чего ядро Coppermine было заменено на ядро Tualatin. Напряжение питания ядра процессора было снижено с 1,65-1,75 до 1,45 В, и производителям системных плат пришлось переделывать стабилизатор напряжения. Поэтому не все системные платы с гнездом Socket 370 годятся для Tualatin: читай документацию, геймер. С процессорами *Pentium 4* такой проблемы нет.

Intel Pentium 4

Pentium 4 сегодня у всех на слуху: Intel рекламирует его как самый быстрый процессор для настольных компьютеров и начинку для «центра цифровой вселенной». В *Pentium 4* используется длинный конвейер, состоящий из 20 ступеней. На каждой из них выполняется несложная операция, но зато очень быстро – с частотой до 3 ГГц.

Бываешь ли ты недоволен собой, читатель? Если да, то позволь спросить, что это за такая часть твоей личности, которая осмеливается судить другую часть, и по какому праву? Не расстраивайся, дружок, подобное «раздвоение личности» – вполне естественная вещь для человека, иначе как же можно взять себя в руки? А вот у процессоров раздвоение личности только начинается. Например, последняя модель



Pentium 4 работает настолько быстро и дает столь реалистичные игры, что пули монстров из Doom иногда пробивают корпус микросхемы.

Pentium 4 с частотой 3,06 ГГц обладает режимом Hyper-Threading. Что это за штука? Если включить такой режим, тогда операционная система Windows XP в одном физическом процессоре обнаружит два логических.

Технология Hyper-Threading использует продублированные исполнительные блоки внутри процессора для одновременного исполнения двух независимых цепочек команд. Чтобы она заработала, необходимо иметь системную плату на чипсете Intel 845PE или 845GE и включить режим Hyper-Threading в операционной системе Windows XP.

Большинство сегодняшних игр не рассчитано на многопроцессорные машины, и эффект от добавления второго логического процессора в них незаметен. Однако на помощь геймерам приходит фирма Nvidia, выпускающая популярные графические процессоры GeForce: она начала переписывать графические драйверы так, чтобы они использовали режим Hyper-Threading.

* * *

Не приделывайте реактивный двигатель к «кукурузнику». Все хорошо в меру, и гнаться за быстродействием процессора имеет смысл только в том случае, если сбалансированы все остальные элементы компьютерной системы – есть быстрый жесткий диск, хороший графический акселератор, много скоростной памяти и большой монитор.

Тем, кто не ощущает ограничений в средствах и хочет иметь самый быстрый игровой компьютер, мы рекомендуем последние модели *Pentium 4* с частотой 2,6-3 ГГц, а также процессоры *Athlon XP 2600+* и более быстрые.

Геймерам с ограниченным (но достаточно большим) бюджетом мы посоветуем процессоры Pentium 4 с частотой 2-2,5 ГГц и *Athlon XP* от 1900+ до 2200+.

Экономным покупателям, желающим иметь возможность модернизации, лучше воспользоваться процессорами *Duron* и *Celeron* с ядром *Pentium 4*. И только тем, кто ищет минимальные цены и не рассчитывает наращивать вычислительную мощь своего компьютера, мы советуем *Pentium III* и *Celeron* на его основе.

МОДЕРНИЗАЦИЯ: И ХОЧЕТСЯ, И КОЛЕТСЯ

Бегая в играх по подземным лабиринтам, не подозреваешь, с чем встретишься за очередным поворотом. Нечто подобное часто происходит и с модернизацией стареющего компьютера.

Захотелось геймеру, скажем, заменить в своем старичке процессор Pentium III на Pentium 4 (вполне понятное и совершенно невинное желание). Тут же выясняется, что Pentium 4 вставляется в другое гнездо, следовательно, нужно менять системную плату. Системные платы для Pentium 4 потребуют нового блока питания -- такого, чтобы имел дополнительный четырехконтактный разъем с напряжением +12 В. Хорошо, разоримся на блок питания. И тут же обнаружится, что только в самые архаичные медленные системные платы для Pentium 4 можно установить прежнюю память SDRAM, а все новые быстрые платы требуют более дорогой памяти DDR SDRAM. Ну что ж, придется избавляться от старых модулей памяти SDRAM и приобретать DDR SDRAM.

И вот еще сюрприз для незадачливых модернизаторов: в новые системные платы для Pentium 4 на чипсетах i845 нельзя устанавливать графические платы с 3,3-вольтовой шиной AGP.

Поразмыслив о перспективах модернизации компьютера, которому исполнилось два-три года, пользователи часто приходят к выводу, что проще купить новую машину, а прежнюю отдать кому-то из знакомых или продать.

Как это делается

Создаем конфигурацию

Возможность при загрузке выбирать между Win 98 и Win XP сильно облегчит вашу

Windows XP - отличная универсальная операционная система, но, к сожалению, многие классные игрушки, выпущенные в 90-е годы (особенно те, что используют Glide), отказываются работать под ней без специальных патчей (впрочем, иногда даже с патчами запускать их под Win 98 оказывается и проще, и удобнее). Например, *Need for Speed: Porsche Unleashed* не запустится под Windows XP, пока вы не удалите файл GIMME.DLL или не скачаете Microsoft'овский патч, обновляющий SafeDisk.

Самый лучший способ решить указанную проблему – создать себе конфигурацию для двойной загрузки. Тогда в зависимости от обстоятельств вы сможете пользоваться и Win 98, и Win XP, кроме того, облегчите себе жизнь, запуская старые DOS-овские игрушки из-под Win 98 (кстати, проверить совместимость той или иной игры с Win XP можно по адресу www.ntcompatible.com/compat. php?cat=games&sort=WindowsXP&idx=0).

Самый простой способ создать конфигурацию с двойной загрузкой - воспользоваться коммерческими программами вроде *System Commander 7* от Vcom (www.v-com.com) или бесплатными, например, XOSL (www.xosl.org). Но надежнее всего сделать все собственными руками с помощью популярной команды fdisk.

В отличие от Win 98 и Me, Win XP не требует обязательной инсталляции на загрузочный раздел жесткого диска (primary partition). Т.е. чтобы добавить Win XP на диск, где уже стоит Win 98 SE, нужно просто создать на нем дополнительный раздел (extended partition) и логический диск, а затем установить туда Win XP. Другой вариант – поставить дополнительный жесткий диск и установить Win XP на него. Если при работе под Win 98 SE вы хотите иметь доступ к данным, записанным на диск с Win XP, то используйте FAT32.

Все советы, приведенные в данной статье, базируются на предположении, что в вашей машине установлен ОДИН жесткий диск, на котором имеется всего ОДИН большой загрузочный раздел (primary partition), и что вы хотите поставить себе Win 98 SE и Win XP. Не забудьте, что для установки вам понадобятся дистрибутивы обеих операционных систем!



ШАГ №1

СОЗДАНИЕ STARTUP DISK. Скачайте Win 98 SE startup disk с сайта www.bootdisk.com и распакуйте содержимое на дискету. Скопируйте куда-нибудь важную информацию со своего диска, поскольку его последующее разбиение на разделы с использованием fdisk приведет к полному переформатированию и потере всех данных.



ШАГ №2

ЛИКВИДИРУЕМ СТАРОЕ РАЗБИЕНИЕ ДИСКА. Перезагрузите компьютер, вставив в него загрузочную дискету, и выберите в появившемся меню Minimal Boot. Введите команду «fdisk» (без кавычек), а когда вас спросят, хотите ли вы включить поддержку больших дисков (enable large disk support), нажмите клавишу «Y». Теперь удалите текущее разбиение, выбрав опцию 3 (Delete partition), а затем – опцию 1 (Delete primary DOS partition). Когда вас спросят, какой раздел удалить (What partition to delete?), нажмите клавишу «1» и введите метку тома (volume label) диска, которая показана вверху экрана. Вас попросят подтвердить свое решение, нажмите «Y», а затем для продолжения работы – Esc.

ШАГ №3

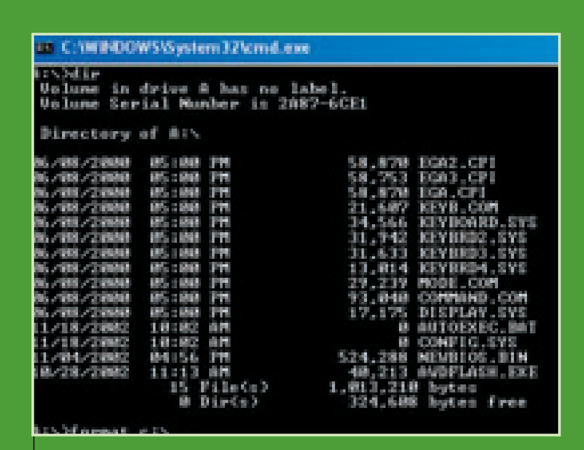
РАЗБИВАЕМ И ДЕЛИМ! Пришло время создать на диске новые разделы (partitions). Выберите опцию 1 (Create DOS partition). В следующем меню опять выберите опцию 1 (Create primary DOS partition). Когда вас спросят, хотите ли вы использовать все доступное на диске место под этот раздел (use maximum available space for the partition), нажмите «N» и чуть-чуть подождите. Затем введите (в мегабайтах) размер раздела, который вы хотите выделить под Win 98 SE, – по умолчанию вам будет предложен весь имеющийся объем диска. Все пространство, которое вы НЕ отдаете под Win 98 SE, уйдет на логический диск для Win XP. Закончив, нажмите Esc – вы вернетесь в Main Menu.

ШАГ №4

ВАУ, МЫ СДЕЛАЛИ ЭТО! Выберите опцию 1, а затем опцию 2 (Create extended DOS partition). Когда вас попросят ввести размер этого дополнительного раздела, оставьте размер, предлагаемый по умолчанию, – он соответствует свободному месту, оставшемуся на жестком диске. Нажмите Esc и подождите. Когда вас попросят ввести размер логического диска, вновь оставьте значение, предлагаемое по умолчанию. Нажмите Esc, а затем выберите опцию 2 (Set active partition). Когда вас спросят, какой раздел сделать активным (what partition to make active), введите «1». Нажимайте Esc, выходите из fdisk и перезагружайте компьютер, выбрав опцию Minimal Boot.

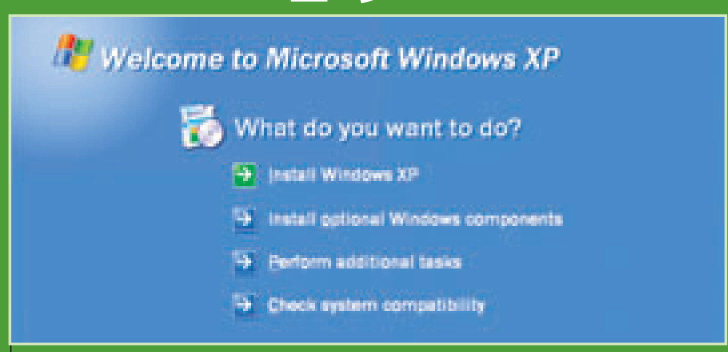
для двойной загрузки

жизнь. **Т. Бирл Бэйкер**



ШАГ №5

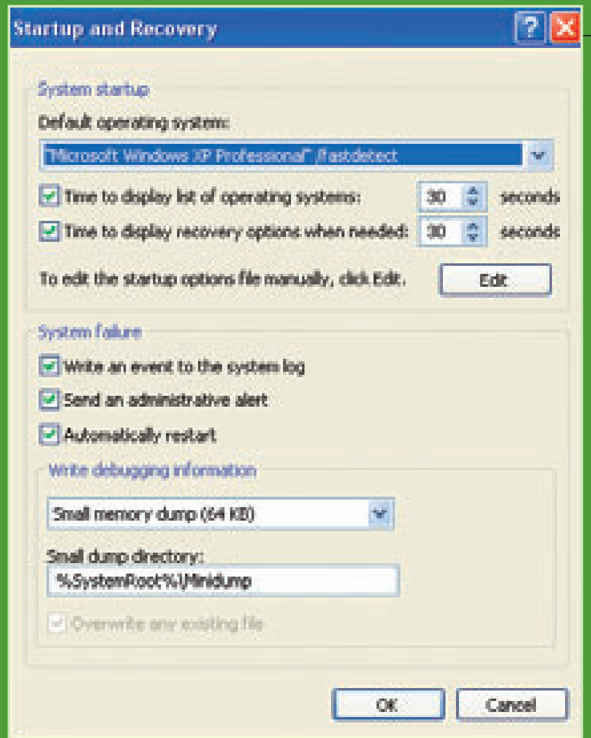
ФОРМАТИРУЕМ ЖЕСТКИЕ ДИСКИ. В командной строке (A:) введите без кавычек: «format C:». Подождите окончания форматирования, затем повторите процесс с другим логическим диском (по умолчанию он называется D:, если только при создании раздела вы не указали другую букву). Вставьте в дисковод установочный диск Win 98 SE и перезагрузите компьютер. Чтобы загрузиться с поддержкой CD-ROM, выберите опцию 2 в загрузочном меню. В DOS-овской командной строке переключитесь на CD-ROM, введите без кавычек «Setup» и устанавливайте Win 98 SE.



ШАГ №6

УСТАНАВЛИВАЕМ ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ. При установке нескольких операционных систем от Microsoft всегда нужно двигаться от более старых к более новым. В зависимости от того, что именно вы хотите себе поставить, сначала идет DOS, за ним – Win 95/95 OSR2, Win 98/98 SE, Win Me, Win2K и, наконец, Win XP. При этом в одной мультизагрузочной конфигурации нельзя одновременно использовать Win 95 и 98, а также Win 95 и Me.

В нашем случае мы сначала поставили Win 98 SE на загрузочный раздел (primary partition), а теперь будем ставить Win XP на другой раздел. Чтобы установить Win XP, загрузите Win 98 SE, вставьте установочный диск Win XP и выберите в появившемся меню «Install Windows XP». В меню Installation Type выберите «New Installation (Advanced)» и следуйте инструкциям. После того как вы введете код, перед вами появится диалоговое окно с кнопкой «Advanced Options». Нажмите ее, поставьте галочку в боксах «I want to choose the install drive letter and partition during setup» и «Copy all installation files from the Setup CD» (если у вас есть необходимое для этого место). Далее следуйте инструкциям, и когда начнется инсталляция Win XP, используя курсорные клавиши, выберите логический диск для установки (т.е. D:, если только при создании раздела вы не указали другую букву). В следующем меню выберите «Leave the current file system intact» и затем устанавливайте Win XP обычным порядком.



ШАГ №7

ВЫБОР ЗАГРУЖАЕМОЙ ПО УМОЛЧАНИЮ СИСТЕМЫ. Пора выбрать операционную систему, которая будет загружаться по умолчанию, – это избавит вас от необходимости каждый раз вручную выбирать ее при загрузке компьютера. Загрузите Win XP, нажмите Start, кликните правой клавишей на иконке My Computer и выберите Properties. Кликните на закладке Advanced, затем в окне Startup and Recovery нажмите кнопку Settings. Теперь, используя выпадающее меню Default Operating System, выберите Win 98 SE или XP, а затем установите, сколько времени на экране будет висеть загрузочное меню, прежде чем запустится выставленная по умолчанию операционная система.



ШАГ №8

УСТАНАВЛИВАЕМ СОФТ. Установите драйвера, игры и другие приложения. Имейте в виду, что вам придется ставить все отдельно для каждой операционной системы, – т.е. конфигурация с возможностью двойной загрузки требует почти вдвое больше дискового пространства, чем «нормальная» конфигурация с одной операционной системой.

Крякнутый Кейс

Центральный процессор опять стал «узким местом» системы.

Забавная вещь случилась в ходе очередной графической революции. **Лойд Кейс**



Здорово, ребята, я снова с вами!

Не нужно слез и сентиментальных воспоминаний. Я вернулся, и очень этому рад. Если вас интересует, где я ошивался все это время, зайдите на Extreme Tech.com. Там же, кстати, работает бывший редактор «железного» раздела *CGW* Дэйв Сальватор, с которым мы написали множество статей о всевозможном игровом железе для таких же энтузиастов PC, как и вы. Сегодня мы поговорим о графике.

Появление новейших графических карт всегда сопровождается большим шумом и нездоровым ажиотажем. Ежедневно в Интернете и на страницах компьютерных журналов появляются статьи, перечисляющие фишки, которые станут доступны с выходом DirectX 9. Компания ATI выпустила свой Radeon 9700 Pro еще несколько месяцев назад, а GeForce FX от Nvidia должен поступить в продажу к тому моменту, как вы будете читать эти строки. Задумайтесь над фактом – битва между графическими чипами стала значительно более «высокотехнологичной», чем между центральными процессорами! Сравните 100 миллионов транзисторов в Radeon 9700 Pro с 55 и 38 миллионами в ядрах процессоров Pentium 4 Northwood и AMD Athlon XP соответственно...

Геймерам нужен умный, гибкий и логичный AI. А он отнимает драгоценные такты CPU, и чем искусственный интеллект сильнее, тем больше загружен процессор.

Создается впечатление, что мощность современных графических устройств несколько э-э... избыточна. Но тогда встает резонный вопрос: почему же игры все-таки тормозят?

На самом деле все очень просто. Дело в том, что с появлением мощных графических процессоров, поддерживающих шейдеры, аппаратную трансформацию и освещение, а также с легкостью переваривающих большие текстуры высокого разрешения, видеокарта перестала быть «узким местом» компьютера. Причин торможения отныне две – пропускная способность компьютерной памяти и, собственно, центральный процессор.

Мне кажется, я уже слышу ваши возмущенные крики: «Что ты несешь! Да я только недавно отдал все деньги, отложенные на обучение сына в колледже, за 3-гигагерцовый процессор и гигабайт оперативной памяти! А на моей видеокарте стоит всего 128 MB RAM! Так в чем же здесь дело?!»

Объясняю. Сегодня графические процессоры сами обсчитывают треугольники и текстуры, из которых состоят игровые объекты. А значит, все эти данные перекачиваются в них через шину AGP. Даже сжатым текстурам требуется определенное время на то, чтобы попасть в видеопамять (впрочем, в основном это происходит во время загрузки игровых уровней). Но по мере того как текстуры становятся все больше и сложней, а их количество растет, количество информации, закачиваемой в видеокарту и выходящей из нее, тоже увеличивается.

Пропускная способность канала «оперативная память компьютера – шина AGP – видеокарта» – это проблема номер раз. Другая заключается в увеличении нагрузки на центральный процессор. Например, некоторые новейшие движки умеют обсчитывать взаимодействие объектов на уровне отдельных полигонов. Но ведь эту операцию осуществляет именно CPU! И если на вашем экране друг с другом взаимодействует много полигонов, значит центральный процессор будет загружен, причем сильно.

Кроме того, все мы – геймеры. А геймерам, как известно, нужен умный, гибкий и логичный AI. AI также отнимает драгоценные такты CPU, и чем искусственный интеллект сильнее, тем больше загружен процессор. Помните, какие проблемы испытывают крупные армии при движении из пункта А в пункт Б по неоднородной территории, например, в *Medieval: Total War*? Так вот, на самом деле, учитывая сложность задачи и многочисленность юнитов, это вообще чудо, что у них есть хоть какой-то pathfinding!

А еще мы требуем реалистичной физики. Мы хотим, чтобы игра точно рассчитывала реальную траекторию каждой виртуальной пули, с учетом таких факторов, как ветер и плотность среды. Мы хотим, чтобы авиасимуляторы в реальном времени моделировали воздушный поток под крыльями самолета. Мы хотим, чтобы враги реалистично падали, чтобы машины сталкивались, как в жизни, и их металлические детали сминались в соответствии с силой удара. Но ведь все эти операции требуют процессорной мощности.

В ближайшем будущем на рынке появятся CPU, работающие на шине с частотой 667 MHz и использующие двухканальную память DDR 333. Скорее всего, это поможет исправить нынешнюю проблему, – но тогда пресловутое «узкое место» немедленно сместится еще куда-нибудь! Сам факт, что целью современной технологической гонки является появление на экране монитора изображения, неотличимого по качеству от кино, позволяет с уверенностью предсказать, что у компьютеров всегда будет какое-либо «узкое место», тормозящее производительность всей системы.

Побочным эффектом этой гонки является постоянное снижение цен на компьютерное железо – т.е. апгрейды становятся все менее и менее болезненными. Еще одна хорошая новость заключается в том, что в современных играх отключение в опциях всевозможных графических наворотов уже не так мучительно для глаз, как было несколько лет назад. Даже при средних настройках картинка *No One Lives Forever 2* выглядит чертовски здорово. Так что если игра вдруг начинает тормозить на вашем компьютере, возможно, дело тут вовсе не в устаревшем железе, не в «Виндах» и даже не в игровом движке. Если вам так легче, можете считать торможение неизбежной платой за прогресс.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СЛЭКА

Выжженная земля

Ненависть заменяет мне наркотик

Я знаю, что я – полный ламер. Но не думай, что ты чем-то лучше! **Роберт Коффей**

Такой вопиющей неблагодарности свет еще не видел. Хотя, кто знает – возможно, уборщик, работающий в стрип-шоу, и был бы рад подобному предложению.

После четырех с половиной лет существования колонки *Greenspeak* – рупора передовых идей, сформировавших современное геймерское сообщество, – меня попросили что-нибудь здесь сбацать – так, пяток абзацев, просто чтобы занять место по соседству с задней обложкой...

Огромное тебе спасибо, Джефф.

Может быть, я являюсь идеальным кандидатом на роль ежемесячного колумниста? Скорее всего, нет. И я совершенно уверен, что в самое ближайшее время на меня посыплются многочисленные читательские письма с доказательствами этой простой мысли... Месяцы будут сменяться месяцами, пройдут годы, но по-прежнему мне будет указывать на сей факт каждый жалкий ублюдок, подписавшийся на *CGW* достаточно давно, чтобы помнить, как он прятал журнал во внутренний карман своего взятого напрокат шоколадного смокинга с широченными лацканами и липовой бабочкой, чтобы на школьном вечере не танцевать с одноклассницами, а прочитать обзор какой-нибудь новой крутой RPG с потрясающей ASCII-графикой. Все эти типы, а также многие другие, в том числе, скорее всего, и вы сами, будут слать мне переполненные ненавистью послания, а я, охваченный нелепым приступом самобичевания, буду стремиться ответить на каждый такой дурацкий опус... Но имейте в виду: даже при написании гневных писем нужно соблюдать несколько основных правил. Так что достаньте свои заправленные ядом авторучки и приготовьтесь записывать мои ценные рекомендации по данному вопросу. Тема занятия – «Искусство изливать свою ненависть в письмах».

Во-первых, совершенно недопустимой является нецензурная брань. Потому что сквернословие, даже многоэтажное, абсолютно не действует на черный резиновый мешок, заменяющий мне сердце. Впрочем, желающие могут попробовать и сами проверить. Лишенных воображения имбецилов с помойками вместо мозгов, которые начинают свои письма с классической фразы: «F**k you a**hole», я сразу предупреждаю – ваши послания будут удаляться из папки Inbox быстрее, чем вы в состоянии настучать свой вечный F**k, сидя в любимом интернет-чате.

Во-вторых, не нужно называть моих детей дефективными уродами. Потому что я все равно благодарен Господу, подарившему мне радость отцовства. Или вы думаете, я сам не знаю, что мои отпрыски собой представляют? Умного человека нельзя ранить правдой, так что даже не тратьте на это силы.

В-третьих, не стоит трубить на всю округу, что под кроватью у меня хранится трехфутовая надувная кукла со шрамом от аппендицита и мутными глазами. Как я уже говорил выше, правдой ранить невозможно.

В-четвертых, вы должны четко понимать, что уровень ненависти и мастерство ее выражения подняты в современном мире очень высоко. Только крайне наивный человек может надеяться переплюнуть мою мамашу, сказавшую однажды: «Спасибо тебе, сынок, за этот новый, особенно мучительный шип в терновом венце, которым стала для меня твоя жизнь. И почему только я не уронила тебя с лестницы в 5 лет?» Вряд ли вам удастся подняться на такой недосягаемый уровень, но желающие могут попробовать. Удачи.

В-пятых, не перегружайте свои послания выражениями вроде «L33t». Поверьте, они выставляют вас не крутыми, а лишь неграмотными или, в лучшем случае, плохо владеющими собственными пальцами. У меня нет ни времени, ни терпения, ни волшебного кольца на раскодирование подобного бреда. Впрочем, то, что я – полный suxx, я и сам прекрасно знаю (вывод см. выше по тексту).

В-шестых, не стоит писать моему начальству и требовать моего увольнения. Конечно, если вам уж очень этого хочется, то можете попробовать, но как только я узнаю в Интернете e-mail вашего начальника, я немедленно окажу вам точно такую же любезность. И мы будем квиты. Информация специально для тех, кому все еще неймется: руководство компании Raven Software попыталось проделать данный трюк после моего обзора первого *Soldier of Fortune*, но как видите, – я все еще здесь! Если вам так легче, можете считать это административным недосмотром, но я вас предупредил.

Ну вот, вроде бы и все. Что касается моих планов по поводу дальнейшего содержания колонки, то они обрываются там, где кончается эта страница. Но поскольку Джеффа Грина я превосхожу абсолютно по всем параметрам, то можно предположить, что различным читателям *«Выжженная земля»* покажется еще более интересной/шокирующей, чем канувший в Лету *GreenSpeak*. Если мне невероятно повезет, то где-то на полпути к полному фиаско я спотыкнусь, и все сразу станет ОК. Мне предстоит нелегкий труд, ведь я рискнул примерить шлепанцы на несколько размеров больше, чем носил раньше. И теперь, начиная со следующего номера, мне предстоит веселить вас, выплясывая чечетку на перекинутой через борт корабля доске, причем на шее у меня будет кокетливая петля с привязанным к ней булыжником...

Да поможет мне Бог! Пишите письма.

Оказывается, проработав с Робертом Коффеем столько времени, Джефф Грин так и не понял, какой его коллега трус и паникер. Тот самый Роберт, что писал колонку GreenSpeak вместо Джеффа в течение двух последних лет (теперь это уже не тайна), вдруг разом хоронит все свои же идеи и наработки. Можете выразить ему свое отвращение по адресу: robert_coffey@ziffdavis.com.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЖЕКА ХОРНАДИ

COMPUTER GAMING WORLD, Russian Edition

БЛИЦКРИГ • TOM CLANCY'S SPLINTER CELL • SIMCITY 4

ФЕВРАЛЬ • 02(09) 2003